PORTATONE

PSR - 1000
PSR - 2000

MANUAL
DO
PROPRIETÁRIO

YAMAHA

PRECAUÇÕES

LEIA ATENTAMENTE ESTE MANUAL ANTES DE UTILIZAR O EQUIPAMENTO

Siga sempre as precauções básicas descritas neste manual para evitar qualquer possibilidade de lesões ou até a morte causada por choques elétricos, curtos-circuitos, avarias, incêndio ou outros.

Adaptador de corrente A/C

- Use somente a voltagem correta para o instrumento. A voltagem correta está impressa na etiqueta do instrumento.
- Use somente o adaptador especificado (PA-300 ou equivalente recomendado pela YAMAHA). Usar adaptadores errados pode danificar e super aquecer o instrumento.
- Cheque os plugues periodicamente e remova pó ou sujeira acumulada.
- Não ponha o fio do adaptador próximo a fontes de calor, não o enrole excessivamente e não ponha objetos pesados em cima do fio.

Não abra

- Não abra o instrumento nem tente desmontar ou modificar qualquer parte interna. Se perceber algum mau funcionamento recorra imediatamente a assistência YAMAHA mais próxima.

Cuidados com água

- Não exponha o instrumento a chuva, não o use próximo à água nem ponha objetos que contenham água próximos a ele, pois poderá respingar em suas partes internas.
- Não insira ou remova a tomada elétrica com as mãos molhadas.

Se perceber alguma anormalidade

- Se o fio do adaptador aparecer queimado ou danificado, se perder a sonoridade durante o uso, se algum cheiro ou fumaça for sentido, desligue imediatamente da tomada e recorra a ajuda profissional da YAMAHA.

CUIDADOS

Siga sempre as precauções básicas descritas neste manual para evitar qualquer possibilidade de lesões ou até a morte causada por choques elétricos, curtos-circuitos, avarias, incêndio ou outros.

Adaptador de corrente A/C

- Sempre que desligar o adaptador da energia não o faça puxando pelo fio e sim pelo plugue.
- Sempre desconecte o adaptador quando não estiver usando o instrumento ou durante tempestades.
- Não use o instrumento conectado a um adaptador múltiplo, pois poderá resultar em um som pobre ou causar super aquecimento nos fios e conectores.

Local

- Não exponha o instrumento a excessivas vibrações ou poeira, nem a extremo frio ou calor, como a luz do sol direta ou dentro do carro em dia de sol, para prevenir a desfiguração do painel ou danificar componentes internos.
- Não use o instrumento muito próximo a TVs, estéreos, celulares ou outros equipamentos eletrônicos, pois poderão apresentar ruídos.
- Não ponha o instrumento em uma posição instável, pois poderá causar acidentes se cair.
- Antes de movimentar o instrumento desligue o adaptador ou qualquer outra conexão.
- Use somente a estante especificada para o instrumento.

Conexões

- Antes de conectar o instrumento ou qualquer outro equipamento desligue-os. Antes de ligá-los, ponha o volume de todos no mínimo e aumente gradativamente os controles até os níveis desejados.

Manutenção

- Para limpar seu instrumento, utilize um pano seco e macio. Não utilize solventes ou produtos de limpeza.

Precauções

- Não insira dedos ou a mão em qualquer abertura do instrumento.
- Nunca coloque objetos metálicos ou qualquer outro objeto pelas aberturas do instrumento. Se isto ocorrer desligue automaticamente cabo de alimentação da tomada e procure o serviço autorizado Yamaha.
- Não coloque objetos de plástico ou vinil sobre o instrumento, pois podem descolorir o painel ou o teclado.
- Não apóie o seu peso e nem coloque objetos pesados sobre o instrumento e não aperte com força excessiva os botões, chaves e conectores.
- Não utilize o instrumento por um longo período de tempo no volume máximo, pois isto pode causar danos permanentes a sua audição.

Salvando Dados

Salvando e Armazenando seus dados

- Os dados correntes da memória são perdidos quando se desliga o instrumento. Salve os dados em um disquete/drive do usuário.

Quando você trocar os programas de uma página no display e sair desta página, System Setup Data é automaticamente armazenada (lista com dados no livro anexo). Com tudo as edições destes dados serão perdidos se desligar o instrumento sem sair do display relativo.

Back Up no disquete

- Para proteger a perda de dados devido à mídia danificada, recomendamos que salve os seus dados em um disquete.

OBRIGADO POR ADQUIRIR UM YAMAHA PSR2000/1000!
NÓS RECOMENDAMOS A LEITURA DO MANUAL CUIDADOSAMENTE, PARA QUE POSSA OBTER TODOS OS BENEFÍCIOS E VANTAGENS DAS FUNÇÕES DO PSR2000/1000.
NÓS TAMBÉM RECOMENDAMOS GUARDAR ESTE MANUAL EM UM LUGAR PRÁTICO E SEGURO PARA FUTURAS CONSULTAS.

Acessórios

- **PA - 300 AC Adaptador (pode não estar incluído em seu país, por favor cheque com o seu revendedor Yamaha)**
- **Disquetes (incluindo disquetes de acompanhamento e driver MIDI).**
- **Porta partitura.**
- **Lista de dados.**
- **Manual do proprietário.**

Sobre o manual do proprietário e lista de dados.

Este manual consiste em quatro seções principais: Introdução, Guia Rápido, Operações Básicas, e Referências.

Manuseando o Driver e o disquete

Certifique-se de manusear os disquetes e o driver com cuidado. Siga as precauções abaixo:

Disquete compatível

- Podem ser usados disquetes de 3.5" e 2HD.

Inserindo/ejetando disquetes

Para inserir um disquete no driver :

- Segure o disquete com a etiqueta virada para cima, então o aperte em sentido do vão do driver. Empurre-o cuidadosamente até ouvir um clique e o botão eject subirá.

Para retirar o disquete

- Antes de retirar o disquete confirme se os dados não estão sendo gravados. Se os dados atuais estiverem sendo gravados no disquete, aparecerão as seguintes mensagens no display: “NOW EXECUTING, NOW FORMATING, NOW COPYING”.
- Nunca tente remover o disquete ou desligar o equipamento enquanto estiverem sendo gravados dados no disquete. Se isto ocorrer, poderá danificar o disquete ou o driver permanentemente.
- Se o botão eject for pressionado muito rápido ou se não for pressionado até o fim, o disquete poderá não sair. Caso isto ocorra, não force o botão, pressione-o novamente repetindo a operação.
- Certifique-se de remover o disquete antes de desligar o equipamento. O disquete dentro do driver por longo período pode pegar poeira e causar erro na leitura de dados.

Limpando a cabeça do driver

- Limpe a cabeça do driver regulamente. Este equipamento tem uma cabeça magnética que após algum período de tempo pode acumular partículas magnéticas e causar erro de leitura. Para manter o driver em uma ótima posição de funcionamento a Yamaha recomenda o uso de um limpador de cabeça disponível no mercado, uma vez por mês.
- Nunca insira outros objetos no driver.

Sobre disquetes

Para manusear os disquetes com cuidado:

- Não coloque objetos pesados nem faça pressão sobre o disquete.
- Não exponha o disquete a luz do sol, umidade, poeira ou líquidos.
- Não toque no campo magnético interno do disquete.
- Não coloque o disquete próximo a fontes magnéticas como: Tv's, alto falantes, motores e etc...
- Nunca utilize um disquete com a superfície danificada.
- Não coloque outras etiquetas se não as originais do disquete, certificando-se que estão colocadas na posição correta.

Para proteger seus dados (Lingüeta de proteção)

- Para proteger a perda acidental de dados importantes, movimente a lingüeta para a posição "PROTECTED".

Back Up de dados

- Para a máxima proteção dos dados, a YAMAHA recomenda que sejam salvos em dois disquetes diferentes, para caso de um se danificar.

SOBRE AS MENSAGENS DO DISPLAY

As mensagens às vezes aparecem no display para facilitar as operações. Quando aparecerem, simplesmente aperte os botões correspondentes para confirmar as operações.

TABELA DE CONTEÚDO

INTRODUÇÃO

O QUE VOCÊ PODE FAZER COM O PSR2000/1000?

SONG - Tocando canções previamente gravadas - Aproveite uma grande variedade de músicas gravadas e também as disponíveis em disquetes

MULTI PADS - Adicione tempero em sua performance com frases dinâmicas - Simplesmente pressionando um dos botões de Multi Pads você pode tocar frases rítmicas ou melódicas. Você pode também criá-las e gravá-las diretamente nos Multi Pads através do teclado

DEMO - Explorando as "Demos" - Não é somente uma demonstração de músicas, mas também das características e qualidades do PSR2000/1000!

STYLE - Adicione auto acompanhamento a sua performance - Toque o acorde com a mão esquerda e selecione o estilo do acompanhamento

DIGITAL RECORDING - Gravando suas performances - Poderosa ferramenta de gravação para criar uma completa orquestração as suas composições, então salvá-las na memória do usuário ou em disquetes para futuras audições

LCD - O grande visor LCD juntamente com os botões laterais proporcionam uma interface muito fácil para controlar o PSR2000/1000

MUSIC FINDER - Ache o estilo perfeito para o acompanhamento - Se você sabe que música deseja tocar mas não sabe qual o melhor ritmo ou voz para acompanhar, deixe o MUSIC FINDER encontrar para você. Selecione o título e automaticamente o PSR2000/1000 faz o resto

VOICE - Aproveite a grande variedade de vozes realistas - Proporciona vozes de qualidade excepcional, como piano, cordas, instrumentos de sopro e outras

ORGAN FLUTES (PSR2000 somente)- Faça suas próprias vozes de órgãos - Não só proporciona vozes programadas como lhe permite criar novas adicionando sons de flauta ou percussão

TERMINAL TO HOST - Fazendo música com o computador - rápido e fácil - Aproveite uma completa linha de softwares musicais. Ligações e conexões extremamente fáceis onde se pode tocaras músicas gravadas no computador em seu PSR2000/1000!

VOCAL HARMONY (PSR2000) - Adicione vozes de fundo a sua voz - Característica que cria harmonia vocal enquanto se canta ao microfone. Por exemplo, pode-se adicionar voz feminina a masculina ou vice versa

PREPARANDO O PSR2000/1000
ADAPTADOR

1. Assegure-se que a chave está na posição desligada (OFF)

2. Conecte uma extremidade do cabo AC na fonte PA300
3. Conecte o plugue do PA300 no terminal DC IN, no painel traseiro do teclado
4. Coloque a outra extremidade na tomada elétrica

PROCEDIMENTO DE LIGAÇÃO

Após fazer as conexões, inclusive com outros equipamentos, certifique-se que os volumes de todos estejam abaixados, então ligue primeiro os equipamentos MIDI principais (master) depois os MIDI receptores, então por último os equipamentos de áudio. Quando desligá-los, abaixe todos os volumes e proceda de maneira inversa a de ligação.

17

LIGANDO

1. Pressione a chave STAND BY/ON - O display principal se acenderá
2. Ajuste o contraste do display para facilitar a leitura (botão localizado no painel traseiro)
3. Ponha o volume do áudio na posição desejada

Porta Partitura - O PSR2000/1000 contem um porta partitura que pode ser colocado na parte traseira do teclado

Logotipos do Painel

MIDI - GM SYSTEM LEVEL 1 - Garante o compatibilidade com teclados e módulos inclusive de outros fabricantes

XG - FORMATO XG - Expansão YAMAHA do formato MIDI nível 1

XF - FORMATO XF - Compatibilidade com o formato SMF (STANDARDD MIDI FILE), que proporciona a leitura das letras das músicas quando estes arquivos forem reproduzidos

VH - HARMONIA VOCAL (somente PSR - 2000) - É um processador digital de sinal que adiciona automaticamente harmonia à linha vocal cantada pelo usuário além de proporcionar uma vasta gama de efeitos.

DOC - DISK ORQUESTRA COLLETION - Proporciona dados de reprodução compatíveis com uma grande gama de equipamentos MIDI.

ESTYLE FILE - FORMATO DE ARQUIVO DE ESTILO - O formato SFF utiliza a conversão que proporciona um acompanhamento automático baseado no tipo de acorde. O PSR 2000/1000 utiliza SFF interno, lê disquetes SFF de estilos opcionais e cria estilos SFF usando o criador de estilos.

18/19

PAINEL DE CONTROLE TERMINAIS

20

GUIA RÁPIDO

O PSR2000/1000Possui uma extensa variedade de canções demonstrativas, com vozes autênticas e um rico e dinâmico estilo de acompanhamento, não somente como demonstração de músicas, mas também lhe da uma idéia das características e qualidades do PSR2000/1000!

1. **Pressione o botão DEMO e automaticamente ele reproduz as canções aleatoriamente**
2. **Pressione qualquer um dos botões de A a J para selecionar uma das canções**

Neste exemplo pressione o botão [8⇩] (AUTO) e todas as funções de demonstração serão mostradas na seqüência.
Pressione o botão EXIT para deixar o modo DEMO e retornar ao menu principal

21

Reproduzindo canções

Aqui algumas das fantásticas vozes, efeitos, ritmos, estilos e outras características sofisticadas do PSR2000/1000

1. **Se desejar reproduzir uma canção do disquete, insira o disco no drive apropriado**

2. Pressione o botão [A] para abrir o display de canções - Se a tela principal não aparecer, pressione o botão [DIRECT ACCESS] seguido do botão EXIT.

Nota: O display principal é mostrado quando o teclado é ligado, lá se pode selecionar canções, vozes, acompanhamentos, estilos e etc.

PRESET (Canções para demonstrações)
FLOPPY DISK (Canções disponíveis no mercado, suas próprias canções, etc.)
Pressione o botão **[BACK]/[NEXT]** para selecionar o drive. Neste exemplo, do lado esquerdo aparece a página do PRESET selecionado, do lado direito, FLOPPY DISK está selecionado

3. **Pressione os botões [A] - [C] para selecionaras seções de vozes/ estilos/ funções**

23

4. **Pressione um dos botões de [A] - [J] para selecionar o arquivo de canções**
5. **Pressione o botão [START/STOP] para iniciar a reprodução**

Nota:
- Para avançar ou retroceder a canção, pressione os botões [FF] ou [REW]
- Com disquetes de canções (STANDARD MIDI formato 0) que incluem letras de músicas, você poderá vê-las durante a reprodução. Poderá também acompanhar o placar (PSR2000 somente)

6. **Enquanto a canção é reproduzida, tente usar a função MUTE (silenciar) para desligar / ligar os instrumentos dos canais - permitindo que se crie arranjos pessoais e dinâmicos instantaneamente!**

1. Pressione o botão [CHANNEL ON/OFF]
2. Pressione os botões [1 ~ 8 ▲▼] correspondente aos canais que deseja silenciar

24

7. **Finalmente, sente na cadeira do produtor e comece a mixagem. Os controles de balanço permitem ajustar os níveis das partes individualmente - canção, estilo, sua voz (PSR2000 somente) e sua reproduçõo**
   1. Pressione o botão [BALANCE]
   2. Pressione os botões [1 ~ 8 ▲▼] correspondente aos canais que deseja silenciar.

Nota:
Você pode chamar um completo painel de controle de mixagem pressionando o botão [MIXING CONSOLE]

8. **Pressione o botão SONG [START/STOP] para parar a reprodução**

Nota:
O botão [FADE IN/OUT] (página 65) pode ser usado para se conseguir efeitos suaves de início / término, como também pode ser utilizado para acompanhamentos

25

TOCANDO VOZES
O PSR2000/1000 possui mais de 700 ricas, dinâmicas e realísticas vozes. Experimente tocar uma delas e veja o que elas podem fazer por suas músicas. Aqui você aprenderá como selecionar vozes individuais, combinar duas vozes e separar duas vozes uma para cada mão.

Tocando uma voz
1. **Pressione o botão [MAIN], então pressione o botão [F] para chamar o menu principal de vozes.** Se a tela principal não é demonstrada, aperte o botão [DIRECT ACCESS] seguido do botão EXIT.

Nota: As vozes aqui selecionadas pertencem à parte principal, e são chamadas vozes principais

2. **Selecione um grupo de vozes** - Pressione o botão [BACK]/[NEXT] para selecionar o local de memória das vozes

3. Selecione a voz

> **Nota:**
> Você pode pular imediatamente ao display principal pressionando duas vezes um dos botões [A] ~ [J]

Pressione o botão [8σ] para iniciar a demonstração da voz selecionada, para encerrar, o pressione novamente. Existem mais demonstrações do que somente as vozes, para maiores informações, procure a página 52

4. **Toque as vozes.** Naturalmente, você pode tocaras vozes pelo teclado, mas você pode deixar o PSR2000/1000 demonstrá-la para você. Simplesmente pressione o botão [8σ] e as vozes se reproduzirão automaticamente

TOCANDO DUAS VOZES SIMULTANEAMENTE

1. **Pressione os botões VOICE PART ON/OFF [LAYER]**
2. **Pressione o botão [G] para selecionar a parte [LAYER]**
3. **Selecione um grupo de vozes** - Aqui se pode adicionar efeitos às vozes, chame o grupo CHOIR & PAD
4. **Selecione a voz** - Por exemplo, selecione "HAH CHOIR"
5. **Toque as vozes** - Agora você poderá tocar duas vozes diferentes em duas ricas camadas sonoras - a voz principal selecionada na seção anterior, mais uma nova voz LAYER agora selecionada

Isso é somente o começo. Confira outras características de vozes relativas:

- Criação de seu próprio tipo de voz - fácil e rápido - mudando os programas de vozes existentes (página 87)
- Personalize seu painel favorito de controles - incluindo vozes, estilos e mais - e chame-o a hora que quiser (página 84)

TOCANDO DIFERENTES VOZES COM AS MÃOS ESQUERDA E DIREITA

1. **Selecione o botão VOICE PART ON/OFF [LEFT] para selecionar a voz da mão esquerda**
2. **Pressione o botão [H]**
3. **Selecione um grupo de vozes** - Aqui selecionamos o grupo STRINGS, para que se toque acordes de orquestra com a mão esquerda
4. **Selecione a voz, então pressione o botão [EXIT] para retornar ao display principal** - Ex.: Selecione "SYMPHON. STR"
5. **Chame o display SPLIT POINT (Ponto de Divisão - página 138). Daqui, você pode selecionar uma tecla em particular do teclado para separar as duas vozes - chamada de ponto de divisão. Para isso, pressione simultaneamente os botões [F] ou [G] e pressione a tecla do teclado desejada.**
6. **Toque as vozes** - As notas tocadas com a mão esquerda reproduzem uma voz enquanto com a direita reproduz outra (ou outras). Voz principal e LAYER são tocadas com a mão direita, enquanto LEFT é reproduzida com a esquerda
7. **Pressione o botão [EXIT] para retornar ao menu principal**

TOCANDO ESTILOS

O PSR2000/1000 possui uma enorme variedade de estilos musicais, desde de um simples acompanhamento até uma completa banda ou orquestração

1. **Selecione um grupo de estilos** - Pressione o botão [BACK]/[NEXT] para selecionar o local de memória dos estilos
2. **Ligue o ACPM (Acompanhamento)** - Aparte da mão esquerda especificada no teclado se torna a seção de auto acompanhamento, e os acordes são tocados automaticamente e usados como base para um completo acompanhamento com o estilo selecionado

> **Nota:**
> O ponto do teclado que separa o auto acompanhamento e a seção direita do teclado é chamada de ponto de divisão. Veja referências na página 138 para instruções de programação deste ponto

3. **Pressione o botão SYNC.START**
4. **Assim que tocar o acorde com a mão esquerda, o acompanhamento se inicia** - Ex.: Um acorde de C maior
5. **Mude o tempo utilizando os botões TEMPO [ ] [ ] se necessário.** Pressionando simultaneamente estas teclas TEMPO [ ] [ ] o andamento volta ao programa original. Pressione o botão [EXIT] para sair desta página de display

> **Nota:**
> O tempo pode também ser ajustado utilizando-se o botão [TAP TEMPO] (página 51).

6. **Tente tocar outros acordes com a mão esquerda** - Para informações de como entrar com acordes veja "CHORD FINGERINGS" na página 62.
7. **Pressione o botão [START/STOP] para parar a reprodução de estilos.**

> **Isso é somente o começo. Confira outras características de estilos relativos:**
> - Criação de seu próprio tipo de estilo - fácil e rápido - mudando os programas de estilos existentes (página 87)
> - Personalize seu painel favorito de controles - incluindo vozes, estilos e mais - e chame-o a hora que quiser (página 84)

> **Embeleze e enriqueça sua melodia - Com harmonia automática e efeitos de eco**
> É uma poderosa ferramenta que adiciona notas de harmonia automaticamente em suas melodias enquanto você toca com a mão direita - baseado nos acordes eu você toca com a esquerda. Tremulo, eco e outros efeitos também estão disponíveis.

1. **Pressione o botão HARMONY/ECHO**
2. **Pressione ACMP**
3. **Toque um acorde com sua mão esquerda e toque algumas notas na seção direita do teclado** - O PSR2000/1000 possui vários tipos de harmonia e eco (página 143). Os tipos podem variar de acordo com a voz principal selecionada.

- Harmonia / Eco é somente um dos muitos efeitos de vozes disponíveis. Tente alguns outros efeitos e veja como enriquecem sua performance (página 57)

Nota:
Para detalhes dos tipos de harmonia e eco disponíveis, veja o livro em anexo de Lista de Dados

SEÇÕES DE ESTILOS

Cada estilo de auto acompanhamento é formado por "seções". Cada seção é uma variação rítmica baseado nos mesmos estilos, que você pode utilizá-los para adicionar tempero as suas melodias ou mixar ritmos - enquanto você está tocando. Introdução, viradas, paradas, finalizações - todos proporcionando uma variedade enorme de arranjos profissionais.

INTRO	É usado para iniciar a canção. Quando termina a introdução, o acompanhamento vai para a seção principal
MAIN	É usado para tocar a maior parte da canção. Irá tocar indefinidamente marcando compassos até que outro botão de seção seja pressionado
BREAK	Adiciona variação dinâmica ao ritmo do acompanhamento, tornando sua performance ainda mais profissional
ENDING	É usado para terminar a canção. Quando esta seção termina, o auto acompanhamento para automaticamente

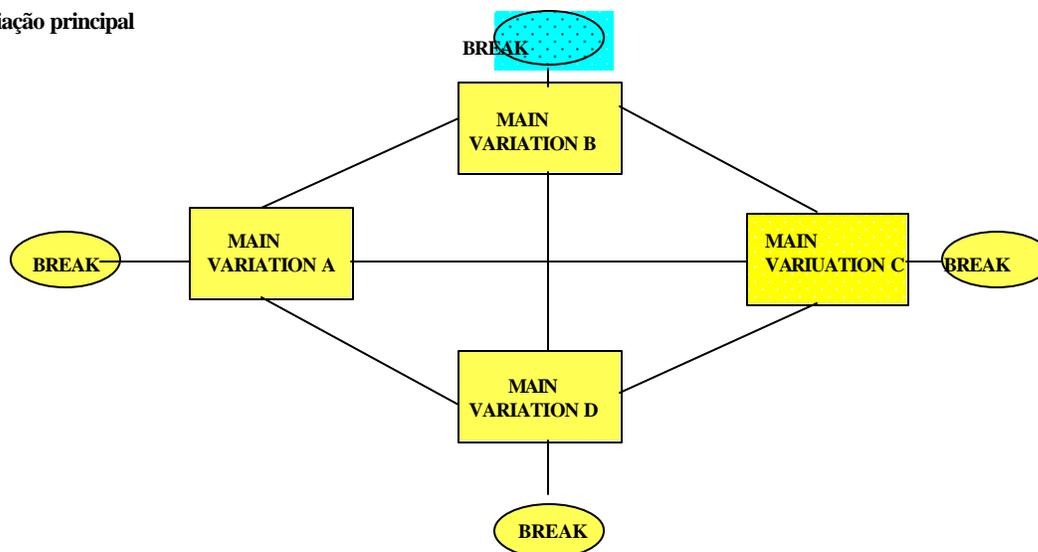
1 - 3. Use as mesmas operações de "Tocando um estilo" demonstrados nas páginas 28 e 29

4. **Pressione o botão INTRO**
5. **Assim que tocar o acorde com a mão esquerda, a introdução se inicia** - Ex.: Um acorde de C maior
6. **Pressione um dos botões MAIN [A] a [D] ou [BREAK] se desejado. (Veja estrutura de acompanhamento na próxima página)**
7. **Pressione o botão [AUTO FILL IN], se necessário** - Viradas serão adicionadas entre as mudanças de seções
8. **Pressione o botão [ENDING]** - Muda para a seção de finalização. Quando terminado, o auto acompanhamento para

ESTRUTURA DE ACOMPANHAMENTO

INTRO (página 66)

INTRO A	INTRO B	INTRO C	INTRO D

Variação principal

ENDING (página 66)

ENDING A	ENDING B	ENDING C	ENDING D

Você pode retardar o final pressionando [ENDING] novamente enquanto o mesmo está em reprodução

Nota:

- Introdução não necessariamente deve ser no começo. Se desejar, pode tocar a introdução no meio de sua música, simplesmente pressionando o botão [INTRO] no ponto desejado.
- Se pressionar o botão [BREAK] perto do final do compasso, a seção será iniciada no próximo compasso, isso também se aplica ao AUTO FILL-IN.
- Utilize o mixer de introduções e aplique a todas as outras seções dos estilos, se desejar.
- Se desejar voltar a introdução logo após a seção ENDING, simplesmente pressione o botão INTRO enquanto a seção ENDING é tocada.
- Se pressionar o botão BREAK na seção ENDING, ele se inicia imediatamente, continuando com a seção principal.

Outros controles:

FADE IN/OUT	Estes botões podem ser usados para produzir um início / fim suaves quando começa / termina a seção estilos
TAP TEMPO	Os estilos podem ser iniciados em qualquer tempo pressionando-se este botão. Para detalhes veja página 51.
SYNC.STOP	Quando este botão é acionado, pode se iniciar / parar o estilo simplesmente apertando-se as teclas na seção de Auto Acompanhamento do teclado. É um grande modo para se adicionar dramaticidade as viradas e paradas de sua performance.

PROGRAMAÇÕES DE UM TOQUE (ONE TOUCH SETTINGS)

"Programações De Um Toque" é uma poderosa e conveniente característica que automaticamente traz as mais apropriadas programações de painel (número de voz, etc) para o corrente estilo selecionado, com o toque de um único botão. Este é um maravilhoso jeito para instantaneamente reconfigurar todas as opções do PSR-2000/1000 para combinar o estilo que você quer tocar.

1- **Selecione um estilo (página 28).**
2- **Pressione um dos botões [ONE TOUCH SETTINGS]**
   Não apenas traz todas as programações (vozes, efeitos, etc) que combinam o estilo corrente (veja página 67)-como também, automaticamente ativa o ACMP e SYNC. START, para que você possa começar a tocar o estilo.
3- **Ao se tocar um acorde com sua mão esquerda o acompanhamento automático começa.**
4- **Toque melodias com sua mão direita e toque vários acordes com sua mão esquerda.**
5- **Experimente outros botões "One Touch Setting".**

Você pode também criar suas próprias programações de um toque.
Para detalhes, veja página 68.

Há outro modo de fazer mudanças musicais e incrementar sua performance: Use a conveniente função OTS (One Touch Setting) Link, para automaticamente mudar as programações do One Touch Settings quando você selecionar uma diferente seção principal (veja página 68).

PROCURADOR DE MÚSICAS (MUSIC FINDER)

Se você quiser tocar uma certa canção, mas não conhece quais programações de estilo e voz serão apropriadas, o conveniente "Procurador de Música" pode ajudá-lo. Simplesmente selecione o nome da canção e o PSR-2000/1000 automaticamente fará todas programações de painel apropriadas, para que se possa tocar naquele estilo de música!

Usando o Procurador de Músicas

1- **Pressione o botão [MUSIC FINDER].**
2- **Selecione um registro.**
   Pressione o botão **[BACK]/[NEXT]** para selecionar a página de registros desejada. Neste exemplo, a página ALL está selecionada.
   Selecione o registro desejado.
   Para este exemplo, pressione o botão **[1▲ ▼] – [3▲ ▼]** para selecionar um registro pelo título da canção.

3- **Toque a vontade com o estilo de reprodução.**
   Pressione o botão **[EXIT]** para retornar à tela principal.

NOTA: Você pode também ter a voz e outras configurações importantes mudando automaticamente com o estilo de mudanças. Para isso ligue OTS LINK (página 68) e configure o OTS LINK TIMING (página 138) para "REAL"

BUSCANDO REGISTROS DO MUSIC FINDER

O Music Finder (procurador de músicas) é também equipado com uma conveniente função de busca que permite que você entre com um título de canção ou uma palavra – e instantaneamente ele traz todos os registros que combinam com seu critério de busca.

1- **Pressione o botão [MUSIC FINDER].**
2- **Pressione o botão [I] para ativar a tela do MUSIC FINDER SEARCH 1.**

NOTA: Os resultados de buscas 1 e 2 aparecem na tela correspondente enumerada SEARCH 1/2

3- Pressione [F], [G] e [H] para limpar as condições anteriores, se necessário.
4- Para este exemplo, pressione o botão [A] para chamar a tela para entrada do título da canção.

NOTA: Veja na página 45 para instruções sobre a entrada de caracteres.

5- Entre com o título da canção e pressione o botão [8▲] (OK)
6- Pressione o botão [8▲] (START SEARCH)
A função de busca traz todos registros que contém a(s) palavra(s) digitada(s).

7- Selecione um registro (ver passo 2 da pág 33) e toque a vontade com o estilo de reprodução
Pressione o botão [**EXIT**] para retornar a tela principal.
Você pode também criar suas próprias programações do Music Finder e salva-las em um disquete (pág. 38 e 44). Deste modo,você pode expandir sua coleção do Music Finder trocando-as com outros usuários do PSR-2000/1000. Para detalhes, veja página 71.

Salvando e Recarregando Dados do Music Finder
Para salvar seus dados do Music Finder, chame a janela MUSIC FINDER Open/Save da página SYSTEM RESET (pág. 151) da tela UTILITY, e siga os mesmos processos usados na janela Open/Save para Voice (pág. 40, 44). Para recarregar os dados salvos, execute as operações apropriadas pela janela Open/Save do MUSIC FINDER. Registros podem ser trocados ou adicionados (pág. 71).

Nas instruções acima, todos os dados do Music Finder são tocados juntos. Além disso, quando você salva ou carrega arquivos de estilo, os dados do Music Finder que usam o relacionado arquivo de estilo é armazenado ou adicionado automaticamente. Quando você copia ou move um arquivo de estilo de um disquete para o USER drive (pág. 42, 43), o registro que foi gravado quando armazenou o relacionado estilo, é automaticamente adicionado ao PSR-2000/1000.

NOTA
Os dados do Music Finder são compatíveis para ambos PSR-2000 e PSR-1000.

No exemplo acima, você especificou um título de canção, mas você pode também procurar os relevantes registros por palavras ou gênero de música – por exemplo, Latin, 8-beat, etc. (pág. 70).

TOCANDO COM AS CANÇÕES

Tocando à vontade com o um PSR-2000/1000
Nesta seção, tente usar as opções de reprodução de canções do PSR-2000/1000 para cancelar ou silenciar as melodias da mão direita enquanto você toca uma parte sua. É como ter um parceiro bem talentoso e versátil acompanhando você enquanto faz sua performance.

1-4- use as mesmas operações descritas em "Reprodução de Canções" nas páginas e 21-23.
5- Pressione o botão [TRACK 1] para cancelar a parte da melodia da mão direita.

NOTA
Para cancelar a parte da mão esquerda, pressione o botão [TRACK 2].

6- **Se você quiser ter uma notação apresentada como você toca (PSR-2000 somente), pressione o botão [C]. Se você quiser ver as letras, pressione o botão [B].**
Se a tela principal não é mostrada, pressione o botão [DIRECT ACCESS] seguido pelo botão [EXIT].

NOTA
Se a canção selecionada não contiver letra gravada, nenhuma letra será mostrada.

7- Pressione o botão SONG [START/STOP] e toque o pedaço da canção.
Se você quiser, pode ajustar o tempo pressionando os botões TEMPO [◀] [▶].

NOTA
- Se você quiser a canção diretamente sem uma introdução, use a função Sync Start. Para deixar o Sync Start em standby, mantenha pressionado o botão [TOP] enquanto pressiona o botão SONG [START/STOP]. A reprodução de canções começa automaticamente no momento que você começa a tocar a melodia.
- Se você ouvir o PSR-2000/1000 tocando a parte da melodia também, cheque as configurações do canal na parte da melodia na canção, e mude o modo do canal para Track 1 (pág. 137). Você também pode mudar o canal de canção permanentemente (pág. 103).

8- Pressione o botão SONG [START/STOP] para parar a reprodução.

37

GRAVANDO

O PSR-2000/1000 permite que você grave muito rápido e facilmente. Experimente agora o Quick Recording e capture sua performance de teclado.

1–3 – Selecione uma voz para gravação. Use as mesmas operações como em "Tocando uma Voz" nas pág. 25, 26.
4- Pressione os botões [REC] e [TOP] simultaneamente para selecionar "Nova Canção" (New Song) para gravação.
5- Simultaneamente aperte os botões [REC] e [TRACK 1].
6- A gravação inicia assim que você começa a tocar no teclado.
7- Quando você terminar a gravação, pressione o botão [REC].
8- Para ouvir sua recente performance, volte a canção ao inicio usando o botão [TOP] e pressione o botão SONG [START/STOP].

> **CAUTION**
> Os dados gravados serão perdidos se você desligar o equipamento. Para manter suas gravações mais importantes, será necessário salva-las para o drive User ou em um disquete.

9- Salve a gravação como desejado (pág. 38,44).

38

OPERAÇÕES BÁSICAS – ORGANIZANDO SEUS DADOS

O PSR-2000/1000 utiliza uma variedade de tipo de dados – incluindo programações de vozes, estilos de acompanhamento, canções, multi pads e registration memory. Muitos desses dados já estão programados e contidos no PSR-2000/1000; você também pode criar e editar seus próprios dados com algumas das funções sobre o instrumento.
Todos esses dados são armazenados em arquivos separados - igual é feito em computador.
Aqui, nós iremos mostrar como usar as operações básicas da tela de controle no tratamento e organização dos dados do PSR-2000/1000 em arquivos e pastas.
Arquivos podem ser abertos, salvos, renomeados, movidos e apagados em seus displays Open/Save respectivos. Você pode selecionar estes displays de acordo com seus respectivos tipos de arquivos, como: Canção (Song), Voz (Voice), Estilo (Style), etc. Além disso, você pode organizar seus dados eficientemente colocando vários arquivos do mesmo tipo dentro de uma única pasta.
Os displays Open/Save para Song, Voice, Style, Multi Pad Bank e Registration Bank podem ser acionadas do display principal (o display mostra quando a energia está ligada) pressionando os apropriados botões [A] – [J].

Display Open/Save para Canção – "Song" (pág. 76)

Gerencia os arquivos de canção.

Display Open/Save para Voz - "Voice" (pág. 54)

Gerencia os arquivos de Voz.

Display Open/Save para Multi Pads (pág. 73, 118)

Gerencia os arquivos de Multi Pad Bank.

Display Open/Save para Estilos – "Style" (pág. 59)

Gerencia os arquivos de estilo.

Display Open/Save para Registration Bank (pág. 85)

Gerencia os arquivos de Registration Bank.

EXEMPLO – Display Open/Save para Voz

Cada display Open/Save consiste de paginas de PRESET, USER, e FLOPPY DISK drive.

PRESET drive
Os arquivos que são pré-programados e instalados internamente ao PSR-2000/1000 são mantidos aqui. Esses arquivos podem ser alocados mas não modificados. Entretanto, você pode usa-los como base para criar seus próprios arquivos originais(que poderão ser salvos em USER ou FLOPPY DISK drive).

USER drive
Arquivos mantidos aqui são os que contem seus próprios dados originais, criados ou editados usando várias funções do PSR-2000/1000. Eles são armazenados internamente ao PSR-2000/1000.

FLOPPY DISK drive
Você também pode armazenar seus dados originais em um disquete.
Discos de softwares comercialmente disponíveis também podem ser acessados por aqui. Naturalmente, estes arquivos estão disponíveis somente quando o apropriado disco é inserido no drive de disquete.

Altere os drives entre **PRESET, USER** e **FLOPPY DISK.**

Acesse a página do maior diretório. Neste exemplo, a página de seleção da pasta de Voz pode ser acessada.

Arquivo
Todos dados, tanto os pré-programados quanto os seus próprios, são armazenados como “Arquivos”.

Memória Corrente
“Memória Corrente” é a área onde a voz é acessada quando você seleciona uma voz. Também é a área onde você edita sua voz usando a função SOUND CREATOS. Sua voz editada deve então ser salva como um arquivo no USER ou FLOPPY DISK drive.

NOTA
Uma voz selecionada pura (sem edição) pode também ser salva como um arquivo no USER ou FLOPPY DISK drive.

SELECIONANDO ARQUIVOS E PASTAS

Selecione um arquivo mostrado na tela. Neste exemplo, nós selecionaremos um arquivo de voz.

Primeiro, pressione o botão VOICE **[PIANO & HARPSI.]** para acessar a display contendo os arquivos.
O display (tela “Open/Save”) é típica da opção usada para acessar e armazenar os arquivos (arquivos de voz).

O PSR-2000/1000 já contém uma variedade de vozes na seção **PRESET**. Você pode armazenar suas próprias vozes originais criadas com a função **Sound Creator** para as seções **USER** ou **FLOPPY DISK**.

1- Selecione "PRESET", "USER", ou "FLOPPY DISK" usando os botões [BACK] [NEXT].

> **NOTA**
> Quando é selecionado o parâmetro de linguagem "JAPANESE" (pág. 45, 151), e você muda isto para uma das linguagens ocidentais, os caracteres kanji e kana do nome de arquivo armazenado no drive do disco são trocados por caracteres ocidentais. No caso oposto, especiais caracteres e marcações Latinas são transformados em caracteres normais. Também, no caso dos dados do disquete, o texto nos arquivos são transformados em caracteres que não podem ser lidos pelo instrumento. Mantenha em mente que similares problemas podem ocorrer quando tenta acessar arquivos originados ou editados por um computador que tem uma diferente linguagem operando o sistema. Em geral, seja cuidadoso quando trocar as linguagens – você corre o risco de não poder acessar os dados propriamente.

2- Use os botões [1▲] ~ [7▲] para virar as páginas.
Quando a quantia de arquivos ou pastas disponíveis excede dez, a parte inferior do display muda como mostrado abaixo.

3- Selecione o arquivo/pasta.
Há dois modos de selecionar o arquivo/pasta:

- **Pressione os botões [A] – [J].**
Pressione a letra correspondente ao arquivo/pasta que você deseja acessar. Neste exemplo de display apresentado acima, os arquivos de vozes são mostrados.
- **Use o dial [DATA ENTRY] e o botão [ENTER].**
Quando você girar o dial **[DATA ENTRY]**, o destaque moverá através dos arquivos/pastas disponíveis. Destaque o arquivo ou pasta desejado (arquivos de voz são mostrados no exemplo acima) e pressione o botão **[ENTER]** para chamar o item selecionado.

> **NOTA**
> Dando um duplo-clique no botão apropriado **[A] – [J]** traz o arquivo correspondente e retorna ao display principal.

> **NOTA**
> Destacando o arquivo desejado e dando um duplo-clique no botão **[ENTER]** traz o arquivo correspondente e retorna ao display principal.

END – Pressione o botão [EXIT] para voltar ao display principal.
Você pode voltar ao display anterior pressionado o botão **[EXIT]**.

Saindo de uma janela pop-up
Você pode também sair de uma pequena janela pop-up (como na ilustração abaixo) pressionando o botão **[EXIT]**.

OPERAÇÕES RELACIONADAS – ARQUIVO/PASTA

Nomeando Arquivos/Pastas
Você pode associar nomes a arquivos e pastas. Qualquer arquivo/pasta nas seções **USER** e **FLOPPY DISK** podem ser nomeadas ou renomeadas.

> **NOTA**
> Um nome de arquivo/pasta pode conter até 50 letras (ou 25 letras Hiragana e kanji), incluindo o Icon ID (veja a nota abaixo) e a extensão.

1- Pressione o botão [1▼] (NAME).
O display **NAME** aparece.

> **NOTA**
> O nome do arquivo irá aparecer em seu computador como abaixo. Se você mudar o Icon ID ou a extensão, o ícone pode mudar ou o arquivo pode não ser reconhecido.
> **ABCDE.S002.MID**
> | | |
> File ID Icon ID Extension

2- **Selecione o arquivo/pasta apropriado e pressione o botão [7▼] (OK).**
O corrente arquivo/pasta selecionado é destacado. Para selecionar outro, pressione os botões [A]-[J]. Para cancelar, pressione o botão **[8▼] (CANCEL)**.

END – Coloque o novo nome (pág. 45)
Pressione o botão **[8▲] (OK).**
Para cancelar, pressione o botão **[8▼] (CANCEL).**

MOVENDO ARQUIVOS/PASTAS
Você pode mover arquivos e pastas como desejado, para organizar seus dados. Qualquer arquivo/pasta na seções **USER** e **FLOPPY DISK** pode ser movida, usando as operações de recortar-e-colar (cut-and-paste) descritas abaixo.

1- Pressione o botão [2▼] (CUT).
O display **CUT** irá aparecer.

2- Selecione o arquivo/pasta desejado para mover
Selecione o arquivo/pasta apropriado e pressione o botão [7▼] (OK).
O corrente arquivo/pasta selecionado é destacado. Para selecionar outro arquivo/pasta, pressione um dos botões [A]–[J].
Alguns arquivos/pastas podem ser selecionados juntos, mesmo que de outras páginas. Para limpar ou cancelar a seleção, pressione o botão de selecionar arquivo/pasta novamente.
Pressione o botão [6▼] (ALL) para selecionar todos arquivos/pastas em uma página apresentada. Quando o botão **[6▼] (ALL)** é pressionado ele muda para **"ALL OFF"** para limpar ou cancelar a seleção.

3- Pressione o botão [7▼] (OK).
Para parar a operação, pressione o botão **[8▼] (CANCEL)**.

4- Acesse o display de destino.
Somente as páginas USER e FLOPPY DISK podem ser selecionadas como destino.

END- Pressione o botão [4▼] (PASTE).
O arquivo/pasta que você recortou é agora colado no local destinado.

NOTA
Esta operação não pode ser usada para mover diretamente um arquivo/pasta de um disquete parar outro. Se você quiser fazer isto, recorte o arquivo ou pasta do primeiro disquete e cole na página USER, então mude os disquetes e cole na página FLOPPY DISK .

NOTA
Todos arquivos/pastas em um disquete podem ser copiados para outro disquete em um lote (pág. 50).

NOTA
Depois de serem colados, os arquivos são automaticamente re-ordenados em ordem alfabética e apresentados.

NOTA
Sobre arquivos/pastas em um disquete
Na página **FLOPPY DISK** do display Open/Save. Somente os arquivos que podem ser manuseados no display Open/Save aparecerão – mesmo que uma pasta em um disquete contenha diferentes tipos de arquivos.
No caso de uma operação de recortar-e-colar uma pasta (para disquete), uma pasta inteira pode ser recortada; entretanto, somente os arquivos específicos que podem ser manuseados no corrente display Open/Save serão colados.

COPIANDO ARQUIVOS/PASTAS

Você pode também copiar arquivos e pastas como desejado, para organizar seus dados. Qualquer arquivo/pasta nas seções **PRESET, USER e FLOPPY DISK** podem ser copiadas, usando as operações copiar-e-colar (copy-and-paste) descritas abaixo.

1- Pressione o botão [3▼] (COPY).
O display **COPY** aparecerá.

2- Selecione o arquivo/pasta desejado.
Selecione o arquivo/pasta apropriado e pressione o botão [7▼] (OK).
O corrente arquivo/pasta selecionado é destacado. Para selecionar outro arquivo/pasta, pressione um dos botões [A] – [J].
Alguns arquivos/pastas podem ser selecionados juntos, mesmo que de outras páginas. Para liberar ou cancelar a seleção, pressione o botão do selecionado arquivo/pasta novamente.
Pressione o botão [6▼] (ALL) para selecionar todos arquivos/pastas na página mostrada. Quando o botão [6▼] (ALL) é pressionado, ele muda para **"ALL OFF"** deixando você liberar ou cancelar a seleção.

3- Pressione o botão [7▼] (OK).
Para parar a operação, pressione o botão [8▼] (CANCEL).

4- Acesse o display de destino.
Somente as páginas USER e FLOPPY DISK podem ser selecionadas como destino.

END - Pressione o botão [4▼] (PASTE).
O arquivo/pasta copiado é agora colado no destino.

> **NOTA**
> Esta operação não pode ser usada para copiar diretamente um arquivo/pasta de um disquete parar outro. Se você quiser fazer isto, recorte o arquivo ou pasta do primeiro disquete e cole na página USER, então mude os disquetes e cole na página FLOPPY DISK .

EXCLUINDO ARQUIVOS/PASTAS

Você pode também excluir arquivos e pastas como desejado, para organizar seus dados. Qualquer arquivo/pasta nas seções **PRESET, USER e FLOPPY DISK** podem ser excluídos, usando as operações descritas abaixo.

1- Pressione o botão [5▼] (DELETE).
O display **DELETE** aparecerá.

2- Selecione o arquivo/pasta desejado.
Selecione o arquivo/pasta apropriado e pressione o botão [7▼] (OK).
O corrente arquivo/pasta selecionado é destacado. Para selecionar outro arquivo/pasta, pressione um dos botões [A] – [J].
Alguns arquivos/pastas podem ser selecionados juntos, mesmo que de outras páginas. Para liberar ou cancelar a seleção, pressione o botão do selecionado arquivo/pasta novamente.
Pressione o botão [6▼] (ALL) para selecionar todos arquivos/pastas na página mostrada. Quando o botão [6▼] (ALL) é pressionado, ele muda para **"ALL OFF"** deixando você liberar ou cancelar a seleção.

END - Pressione o botão [7▼] (OK).
Para parar a operação, pressione o botão [8▼] (CANCEL).

Aparecerá a mensagem "**Are you sure you want to delete the "*****" file? YES/NO**" ("Você tem certeza que deseja excluir o arquivo ***** ? SIM/NÃO").
YES.............Exclui o item destacado.
NO..............Sai da mensagem sem excluir.

Quando vários arquivos são selecionados, aparecerá a mensagem "**Are you sure you want to delete the "*****" file? YES/YES ALL/NO/CANCEL**" ("Você tem certeza que deseja excluir o arquivo ***** ? SIM/SIM PARA TODOS/NÃO/CANCELAR").
YES.............Exclui o item destacado.
YES/ALL....Exclui todos os itens de uma vez.

NO..............Pula o item destacado sem excluir.
CANCEL....Sai da mensagem sem excluir.

SALVANDO ARQUIVOS
Esta operação permite que você salve seus dados importantes em arquivos. Arquivos podem somente ser armazenados às seções **USER e FLOPPY DISK**

1- **Pressione o botão [6▼] (SAVE).**

Ente com um nome para o novo arquivo (pág. 45).
Pressione o botão [8▲] (OK).
Para parar a operação, pressione o botão [8▼] (CANCEL).

NOTA
A capacidade da memória interna do PSR-2000/1000 é ao redor de 580KB (PSR-2000) / 260KB (PSR-1000). A capacidade da memória para os disquetes 2DD e 2HD e por volta de 720KB e 1440KB, respectivamente. Quando você armazena dados para estes locais, todos tipos de arquivos do PSR-2000/1000 (Voice, Style, Song, Registration, etc.) são armazenados juntos.

NOTA
Os arquivos de softwares comercialmente disponíveis – DOC software e Yamaha Disklavier software, e seus arquivos editados sobre o PSR-2000/1000, podem ser armazenados na página USER mas não podem ser copiados para outro disquete.

NOTA
Pastas diretórios podem conter até 4 níveis.
O número máximo de arquivos e pastas que podem ser armazenadas é 800 (PSR-2000) / 400 (PSR-1000), mas isto pode ser diferente dependendo do tamanho dos nomes dos arquivos. O número máximo de arquivos que podem ser armazenados em uma pasta será 250.

ORGANIZANDO ARQUIVOS PELA CRIAÇÃO DE PASTAS
Esta operação deixa você organizar facilmente seus vários arquivos em categorias pela criação de novas pastas para cada categoria. Pastas podem somente ser criadas nas seções **USER e FLOPPY DISK.**

1- **Acesse a página para qual você deseja criar a pasta e pressione o botão [7▼] (NEW).**

Entre o nome da nova pasta (pág. 45).
Pressione o botão [8▲] (OK).
Para parar a operação, pressione o botão [8▼] (CANCEL).

MOSTRANDO PÁGINAS DE NÍVEL SUPERIOR
Pressione o botão [8▼] (UP) para acessar as páginas de nível superior. Por exemplo, você pode acessar a página de nível de pasta através da página de nível de arquivo.

ENTRANDO COM CARACTERES E MUDANDO ÍCONES

1- **Pressione o botão [1▼] (NAME), [6▼] (SAVE), ou [7▼] (NEW).**

Mude o tipo de caractere usando o botão [1▲].
Se você selecionar Japonês como linguagem no display **FUNCTION** (pág. 151), os seguintes tipos diferentes de caracteres e tamanhos podem ser entrados:
(kana-kan)
Hiragana e kanji, marcas (full size)
(kana)
Katakana (normal size), marcas (full size)
(kana)
Katakana (half size), marcas (half size)
A B C – Alfabeto (letras maiúsculas e minúsculas, full size), números (full size), marcas (full size)
ABC – Alfabeto (letras maiúsculas e minúsculas, half size), números (half size), marcas (half size)

Se você tiver selecionado outra linguagem que não Japonês no display **FUNCTION** (pág. 151), os seguintes tipos de arquivos estão disponíveis:
CASE – Alfabeto (letras maiúsculas, half size), números (half size), marcas (half size)
case – Alfabeto (letras minúsculas, half size), números (half size), marcas (half size)

ENTRANDO CARACTERES
As instruções que seguem, mostram como entrar com caracteres em nomeações de arquivos e pastas. O método é muito parecido com a entrada de nomes e números em seu celular.

1- **Mova o cursor à posição desejada usando o dial [DATA ENTRY]**
2- **Pressione o apropriado botão, [2▲] – [7▲] e [2▼] – [6▼], correspondendo ao caractere que você quer digitar.**
Vários caracteres diferentes são associados para cada botão, e os caracteres mudam cada vez que você pressiona o botão.
Para realmente entrar com o caractere selecionado, mova o cursor ou pressione outro botão de letra.
Se você digitou um caractere errado, mova o cursor para a letra que você deseja apagar e pressione o botão [7▼] (**DELETE**).
Se quiser apagar todas os caracteres da linha de uma vez, pressione e segure o botão [7▼] (**DELETE**) por um tempo, ou pressione o botão [8▼] (**CANCEL**). Quando o cursor aparecer no display reverso (destacado), somente a área reversa é apagada.

3- **Para realmente entrar um novo nome, pressione o botão [8▲] (OK).**
Para cancelar a operação, pressione o botão **[8▲] (CANCEL)**.

- **Convertendo para Kanji (linguagem japonesa)**
Isto se aplica somente se você está o botão "### (kana-kan)". Quando a entrada de caracteres "hiragana" é mostrada no display reverso (destacado), pressione o botão **[ENTER]** uma ou mais vezes para converter os caracteres no apropriado kanji. A área reversa pode ser mudada pelo dial **[DATA ENTRY]**. A área convertida pode ser mudada de volta para "hiragana" pelo botão [7▼] (DELETE). A área reversa pode ser limpa de uma vez pelo botão [8▼] (CANCEL). Para realmente confirmar a mudança, pressione o botão [8▲] (OK) ou entre o próximo caractere. Para digitar o "hiragana" próprio (sem o converter), pressione o botão [8▲] (OK).

- **Digitando marcas de caracteres especiais (trema, acento, Japonês " `` " e " º ")**
Selecione o caractere com que uma marca de caractere será adicionada e pressione o botão [6▼] (antes da real entrada do caractere).

- **Digitando caracteres mistos (marcas)**
Você pode acessar a lista de marcas pressione o botão [6▼] depois da entrada real de um caractere.

Mova o cursor à marca desejada e usando o dial **[DATA ENTRY]**, então pressione o botão **[8▲](OK)** ou **(ENTER)**.

- **Entrando números**
Primeiro, selecione um dos seguintes: "A B C" (alfabeto full-size), "ABC" "CASE" (alfabeto letras maiúsculas half-size) e "case" (alfabeto letras minúsculas half-size). Então, pressione e segure o apropriado botão, **[2▲] – [7▲]** e **[2▼] – [5▼]**, por um tempo, ou pressione repetidamente até o número desejado ser selecionado.

NOTA
As seguintes marcas não podem ser usadas na nomeação de arquivos e pastas: ¥\ : * ? " < > |

NOTA
No caso de caracteres que não são acompanhados de marcas especiais (com exceção do kana-kan e half-size katakana), você pode acessar a lista de marcas pressionando o botão [6▼] depois de selecionar um caractere (antes da entrada real do caractere).

MUDANDO O ÍCONE

Você pode também mudar o ícone que aparece à esquerda do nome do arquivo. Acesse o display **ICON SELECT** pressionando o botão[1▼](ICON) do display de entrada de caractere (pág. 45).

Selecione o ícone desejado pelo uso dos botões [A] – [J], ou pelo uso dos botões [3▲▼] – [5▲▼], então entre com o selecionado ícone pressionando o botão [8▼](OK).

-- Muda a página de seleção de ícones.
-- Entra com o ícone selecionado
-- Cancela a operação de seleção de ícones.

USANDO O DIAL [DATA ENTRY]

Este conveniente controle permite facilmente selecionar itens no display ou rapidamente mudar valores de parâmetros. A função real do dial **[DATA ENTRY]** difere dependendo do display selecionado.

- **Ajustando valores**
  Você pode mudar valores de parâmetros pela rotação do dial **[DATA ENTRY]**. No exemplo display **[BALANCE]**, vira-se o dial para ajustar o volume da região no display reverso (destacado). Para ajustar o volume de outra região, primeiro selecione a região pressionando o botão [▲▼] correspondente à região, então rode o dial **[DATA ENTRY].**

- **Selecionando itens**
  Você pode selecionar os itens ou funções desejadas no display pela rotação do dial [DATA ENTRY]. O item selecionado pode então ser acessado ou executado pelo botão [ENTER].
  No exemplo do display **VOICE**, você pode selecionar o arquivo de voz desejada com o dial [DATA ENTRY], e acessar o item selecionado pressionado o botão [ENTER] no painel.

ACESSO DIRETO - SELEÇÃO INSTANTÂNEA DE DISPLAY

Com a conveniente função Acesso Direto (Direct Acess), você pode instantaneamente acessar o display desejado – com somente um único toque de botão. Pressione o botão **[DIRECT ACESS]** e uma mensagem aparecerá no display pedindo a você que pressione o botão apropriado. Então, simplesmente pressione o botão correspondente a opção de display desejada para instantaneamente acessa-la. No exemplo abaixo, Acesso Direto é usado para acessar o display da seleção do **Chord Fingering** (pág. 139).

Refira-se ao Direct Acess Chart (pág. 48) para uma lista de displays que podem ser acessadas com a função Direct Acess.

NOTA

Há um conveniente modo de retornar ao display principal de qualquer outro display: Simplesmente pressione o botão **[DIRECT ACESS]**, então o botão **[EXIT]**.

DIRECT ACESS CHART

MENSAGENS DE AJUDA

As Mensagens de Ajuda lhe dá explicações e descrições de todas as funções principais e características do PSR -2000/1000.

2-1 – Selecione o tópico de ajuda desejado.
2-2 – Acesse o tópico.

Selecione a linguagem, se necessário. A linguagem selecionada aqui também será usada por várias “mensagens” mostradas durante as operações.

3- Quando duas ou mais páginas disponível, use isto para selecionar páginas diferentes.

Mensagens de ajuda também apresentam links para explicações detalhadas ou real ambiente de tela do tópico selecionado. Simplesmente selecione a palavra sublinhada (usando o dial [DATA ENTRY]), pressione o botão [ENTER] para pular para a explicação detalhada ou real ambiente de tela do tópico selecionado.

END- Pressione isto para retornar ao display anterior.

NOTA
Mensagens de ajuda podem ser mostradas em qualquer uma das seguintes linguagens:
INGLÊS (ENGLISH)
JAPONÊS (JAPANESE)
ALEMÃO (GERMAN)
FRANCÊS (FRENCH)
ESPANHOL (SPANISH)
ITALIANO (ITALIAN)

NOTA
A linguagem pode também ser selecionada na tela FUNCTION "LANGUAGE" (pág. 151).

NOTA
Quando "JAPANESE" é selecionado para o parâmetro Language, e você muda isto para uma das linguagens ocidentais, os caracteres kanji e kana dos nomes de arquivos armazenados no disk drive são mudados para caracteres ocidentais. No caso oposto, especiais marcas e caracteres Latinos são mudados para caracteres normais. Também, no caso de dados em disquete, textos nos arquivos são mudados para caracteres que não podem ser lidos pelo instrumento.
Mantenha em mente que problemas similares podem ocorrer quando tentar acessar arquivos originados ou editados por um computador que tenha uma diferente linguagem operando o sistema. Em geral, seja cuidadoso quando trocar linguagens – você corre o risco de não ser capaz de acessar os dados propriamente.

USANDO O METRÔNOMO
O **metrônomo** produz um som de clique, dando um guia preciso de tempo quando você pratica, ou permite que você ouça e checa como um específico tempo soa.

O **metrônomo** começa pelo pressionamento do botão **[METRONOME]**. Ajuste o tempo usando os botões **TEMPO[ ][ ]** (mostrados abaixo).
Para parar o **metrônomo**, pressione o botão **[METRONOME]** novamente.

NOTA
O som, nível de volume, e o beat (assinatura de tempo) do metrônomo, podem ser mudados (pág. 148).

AJUSTANDO O TEMPO
Esta seção mostra como ajustar a reprodução do tempo – que não somente afeta o metrônomo, mas também a reprodução de uma canção ou um estilo de acompanhamento.

1- Pressione um dos botões **TEMPO[ ][ ]**.
2- Ajuste o tempo usando um dos botões **TEMPO[ ][ ]** ou o dial [DATA ENTRY].
O número no display indica quantos batidas de semínimas existem em um minuto. O intervalo é entre 5 e 500. O maior valor, o tempo mais rápido.

Quando você mudar o tempo, ambos tempos da canção corrente e estilo serão mudados ao mesmo tempo. Para restaurar seus respectivos padrões de tempo, pressione ambos botões **TEMPO[ ][ ]** simultaneamente. Veja também o "Tempo Indications – display principal" (pág. 51) para mais sobre tempo.

END – Pressione isto para fechar o display TEMPO.

NOTA
Canções e estilos de acompanhamento tem programações de tempo padrão, desenvolvido para melhor adaptação da canção/estilo.

BATER O TEMPO (TAP TEMPO)
Esta útil característica permite a você bater o tempo para a canção ou estilo de acompanhamento. Simplesmente bata o botão [TAP TEMPO] na velocidade desejada, e o tempo da canção ou estilo de acompanhamento muda para se adaptar à sua batida.

1- **Reprodução da canção ou estilo de acompanhamento (pág. 59, 76)**

2- Bater o botão **[TAP TEMPO]** duas vezes muda o tempo.

Indicações de tempo – Tela principal
Há três diferentes indicações de tempo no display principal, como mostrado abaixo.

Indica a configuração de tempo padrão para a corrente canção selecionada.

Indica o corrente tempo para a canção, estilo de acompanhamento ou o metrônomo selecionado que está sendo reproduzido agora. Quando nada está sendo reproduzido (parado), isto indica o tempo para o estilo selecionado. Quando a canção e estilos são reproduzidos simultaneamente, o tempo do estilo é automaticamente mudado para adaptar o tempo da canção, e é mostrado aqui. Este tempo é usado para gravar quando se grava uma canção ou estilo de acompanhamento.

Indica o tempo inicial padrão para o corrente estilo de acompanhamento selecionado.

NOTA
Tocando o botão **[TAP TEMPO]** produz um som de batida. Você pode mudar esse som, se você desejar (pág.149)

NOTA
Você pode também usar o TapTempo para automaticamente começar a canção ou estilo de acompanhamento no momento desejado. Enquanto ambos, canção e estilo de acompanhamento estão parados, bata o **[TAP TEMPO]** várias vezes, e o selecionado tipo de acompanhamento começa automaticamente no momento que você bater. Enquanto uma canção é configurada para Sync. Start em espera (pág. 60, 76), batendo o botão **[TAP TEMPO]** começa a reprodução da canção da mesma maneira. Para canções e estilos em 2/4 e 4/4, bata quatro vezes; para 3/4, bata três vezes; para 5/4, bata cinco vezes.

TOCANDO AS DEMONSTRAÇÕES
O PSR-2000/1000 é um extraordinariamente versátil e sofisticado instrumento, caracterizando uma ampla variedade de vozes e ritmos dinâmicos, adicionando uma abundancia de funções avançadas. Três diferentes tipos de canções Demo são especialmente preparadas exibindo o impressionante som e características do PSR-2000/1000.

1- **Pressione o botão [DEMO] automaticamente reproduz a canção Demo randomicamente.**
2- **1 – Use os botões [BACK][NEXT] para selecionar a categoria de Demo desejada.**
   Funções Demos..... Estes demonstram cada uma das funções diferentes PSR-2000/1000.
   Vozes Demos.........Estes exibem a voz do PSR-2 000/1000.
   Estilos Demos........Estes apresentam a você os ritmos e estilos de acompanhamento do PSR-2000/1000.

2-2 – Use estes para selecionar diferentes páginas de display.
2-3 – Pressione um destes botões duas vezes- 1 vez para selecionar a demonstração desejada, e uma vez novamente para inicia-la.

Pressione isto para reproduzir todas canções Demo começando do primeiro item do topo esquerdo do display. Isto está disponível somente da página FUN CTION.
Todas as demos disponíveis são reproduzidas na seqüência, começando do primeiro no topo esquerdo. A página VOICE e STYLE não tem o botão [AUTO]; entretanto, todas as canções de demonstração são reproduzidas na seqüência.
Pressionando este botão cancela a característica interativa das funções demo (de outra forma disponível no passo 3 abaixo).

53

3- Para a funções demo, uma tela de introdução aparecerá no display e o Demo começará a tocar

Este exemplo mostra a vozes no FUNCTION demo.

Selecione a palavra ou item desejado usando dial [DATA ENTRY], e pressione o botão [ENTER] ou os botões de número ([1▼], [▼], etc.) para acessar.

END- Retorna a tela principal

> **NOTA**
> Use os botões **[BACK] [NEXT]** na tela de introdução para acessar as páginas anteriores ou posteriores.
>
> **NOTA**
> Pressione o botão SONG [**START/STOP**] para parar a canção Demo. Para iniciar a Demo novamente do ponto que foi parado pressione o botão SONG [**START/STOP**] novamente.
> Voltar a ir para frente das canções também podem ser usados com as Demos (pág. 78).

54

VOZES

O PSR-2000/1000 oferece a você uma enorme seleção de vozes autênticas, incluindo vários instrumentos de teclado, cordas e metais - e muitos mais.

SELECIONANDO UMA VOZ

1- **Pressione o botão [MAIN] para ativar a posição MAIN, e pressione o botão [F] para acessar o menu para seleção da voz principal.**

Ativa MAIN.

Você irá querer ouvir a voz principal por ela mesmo – então tenha certeza que as posições LAYER e LEFT estão desativadas.

2- **Selecione o grupo de voz desejado**

> **NOTA**
> A voz que você está selecionando aqui pertence a posição MAIN, e é chamada de MAIN voice. (veja a página 55 para maiores informações.)

> **NOTA**
> Quando você selecionar um grupo de voz, a última voz selecionada irá automaticamente ser selecionada.

55

3- Indica que o display é para seleção de voz principal (pág. 25).

3.1- **Selecione o local da memória da voz (PRESET /USER/ FLOPPY DISK).**

3.2- **Selecione as várias páginas do corrente grupo de voz.**

Pressione isto para acessar o display para a seleção do grupo de voz

Pressione isto para iniciar a demonstração da voz selecionada. Para parar a demonstração a qualquer momento, pressione este botão novamente.

4- Toque o teclado para ouvir a voz selecionada

END – Pressione isto para retornar ao display **MAIN.**

NOTA
Selecionando uma voz, automaticamente, será selecionado o melhor efeito e outras configurações para aquela voz em particular. Você pode desabilitar isto para que as configurações não sejam automaticamente selecionadas (pág. 143).

NOTA
Você pode configurar quanto de volume a voz terá de acordo com a sua força ao tocar (pág. 141).

NOTA
Para uma lista de vozes disponíveis veja a Data List separada.

NOTA
Você pode configurar se o banco de voz e número de mudanças do programa ("MSB -LSB-Program Change Number'' a direita abaixo do nome da voz) são mostrados ou não (pág. 149).

NOTA
XG é o maior aprimoramento do formato GM System
Level 1, e foi desenvolvido pela Yamaha especialmente para prover mais vozes e variações, como também um grande e expressivo controle

Voice Characteristics
O tipo de voz e suas características definidas são indicadas abaixo do nome da voz.

Live! (PSR-2000 only)
Estes sons de instrumento acústico são reproduzidos em estéreo, para produzir um autêntico e rico som – cheio de atmosfera e ambiente.

Cool!
Estas vozes capturam as texturas dinâmicas e súbitas nuances dos instrumentos elétricos – obrigando um imenso amontoado de memória e algumas programações muito sofisticadas.

Swett!
Estes sons de instrumento acústico foram aproveitados pela sofisticada tecnologia da Yamaha - e caracteriza um som tão finamente detalhado e natural, e você irá jurar que está tocando o instrumento real.

Drum
Vários sons de percussão e tambores são associados a teclas individuais deixando você tocar os sons pelo teclado.

SFX
Vários sons de efeitos especiais são associados a teclas individuais deixando você tocar os sons pelo teclado.

Keyboard Percussion
Quando um dos tambores dos kits SFX é selecionado no grupo de voz PERCUSSION, vários tambores, percussões e sons de efeitos especiais são associados a teclas individuais , deixando você tocar os sons pelo teclado. Os vários instrumentos de percussão e tambores do Standard Kit são indicados pelos símbolos abaixo das teclas associadas. Tenha em mente que mesmo que diferentes kits caracterizam diferentes sons, alguns sons de mesmo nome em diferentes kits são idênticos.
Veja a separada Data List (Drum/ key assignment List) para uma listagem dos sons em cada kit drum/SFX.

Seção esquerda - tocando vários sons simultaneamente

O PSR-2000/1000 permite que você programe três vozes para tocar simultaneamente: MAIN, LAYER e LEFT. Pela efetiva combinação destes três, você pode criar ricamente as programações de multi-instrumentos para sua performance.

Toque duas vozes

Toque duas vozes separadamente – sobre as seções direita ou esquerda do teclado

Toque as três diferentes vozes – uma na seção esquerda do teclado mais as outras duas na direita

Sobrepondo duas vozes diferentes

1- **Pressione isto para ativar a função LAYER.** Para desativar pressione o botão novamente.

2- **Selecione Layer com o botão [G]. Pressione o mesmo botão para acessar o display VOICE, do qual você pode selecionar a voz especifica que você quer tocar na seção esquerda.** O método de selecionar uma voz aqui é o mesmo daquele **VOICE (MAIN) (**pág. 54**).**

END – Pressione isto para retornar ao display MAIN.

NOTA
Há um modo alternativo de rapidamente selecionar as vozes MAIN e LAYER do painel: enquanto segura um botão **voice** pressione o segundo botão voice. A primeira voz selecionada torna-se a voz MAIN, e a segunda torna-se a LAYER.

Esquerda - programando vozes diferentes para esq/dir

1- **Ative o botão left.** Pressione novamente para desativa-lo.

2- Selecione LEFT com o botão [H]. Pressione o mesmo botão para acessar o botão VOICE, pelo qual você pode selecionar a voz especifica quer você quer tocar na seção esquerda. O método de selecionar uma voz aqui é o mesmo daquele **VOICE (MAIN) (**pág. 54**).**

END – Pressione isto para retornar ao display MAIN.

NOTA
O ponto de separação pode ser programado para qualquer tecla do teclado. (pág. 138).
NOTA
Cada pedaço **(MAIN, LAYER e LEFT)** pode ter sua própria configuração de volume (pág.61)

Aplicando efeitos de voz

Esta seção do painel deixa você adicionar uma variedade de efeitos para as vozes que você toca no teclado.

Pressione um dos botões de efeito para ativar o correspondente efeito. Pressione-o novamente para desativar o efeito. Para explicações sobre cada efeito, veja abaixo.

- **TOUCH**

Este botão ativa ou desativa o toque de resposta do teclado. Quando isto é desativado um mesmo volume é produzido não importa quão forte ou suave você toca o teclado.

- **SUSTAIN**

Quando a opção Sustain está ligada, todas as notas tocadas no teclado têm uma longa sustentação.

- **DSP**

O PSR-2000/1000 caracteriza uma variedade de efeitos digitais dinâmicos, deixando você processar o som de vários modos. Você pode usar DSP para aumentar as vozes em modos sutis – como pela aplicação de chorus para adicionar animação e profundidade, ou usando um efeito sinfônico para dar ao som cordialidade e riqueza. DSP também tem efeitos como distorção que pode completamente mudar as características do som.

NOTA
Os tipos de efeitos **DSP** e **VARIATION** e suas profundidades podem ser selecionadas e ajustadas no display **MIXING CONSOLE** (pág. 124).

- **VARIATION**

Este controle muda as configurações do efeito Variation, deixando você alterar alguns aspectos do efeito, dependendo do tipo selecionado. Por exemplo, quando o efeito Rotary Speaker está selecionado (pág. 124), permite que você mude a velocidade do rotor entre lento e rápido.

- **HARMONY/ECHO**

Este controle adiciona efeitos de Harmonia ou Eco para as vozes tocadas na seção da mão direita do teclado (pág 143).

- **MONO**

Este controle determina se a voz será tocada monofonicamente (somente uma nota de cada vez) ou polifonicamente para cada posição (MAIN/LAYER/LEFT). Isto é programado para MONO quando a lâmpada está acessa, e para polifônica quando a lâmpada está apagada. Quando programado para MONO, somente o a última nota tocada irá soar. Isto permite a você tocar instrumentos de sopro mais realisticamente. Dependendo da voz selecionada, a opção MONO também permite a você usar o efeito Portamento, quando estiver tocando em músicas continuas (legato).

- **LEFT HOLD**

Esta função causa a voz da parte esquerda ser mantida mesmo quando as teclas são soltas – o mesmo efeito de quando o pedal de sustentação é pressionado. Esta função é especialmente efetiva quando usada com o auto acompanhamento. Por exemplo, se você tocar e soltar o acorde na seção de auto acompanhamento do teclado (com a parte esquerda ligada e a sua voz programada para Strings), as posições de strings são mantidas, adicionando uma natural riqueza ao completo som de acompanhamento.

NOTA
O efeito Portamento cria um macio deslizamento de volume entre notas tocadas sucessivamente.

DICA
Você pode adicionar especiais ênfases as linhas de melodia que você toca sobre acordes usando a função Layer com uma voz monofônica. Programe a voz Main para tocar polifonicamente e programe a voz Layer para tocar monofonicamente (MONO). Neste caso, a melodia que você toca – incluindo as maiores notas de qualquer acorde – soará monofonicamente. Tente isto usando a seguinte voz.
MAIN voice: Brass Section (polifônica) + **LAYER voice**: Sweet Trump (monofônica).

Rodas de PITCH

Use as rodas de xo (rode o botão para trás), enquanto toca o teclado. A roda PITCH BEND é auto centralizada e irá automaticamente retornar ao ponto normal quando solta.

A função Modulation aplica um efeito de vibrato as notas tocadas no teclado (PSR-2000). Movendo a roda MODULATION para trás minimiza o efeito depth, enquanto que rodando para frente o incrementa.

NOTA
O range máximo do pitch bend pode ser mudado (pág. 123).

NOTA
Para prevenir aplicações de modulação acidentalmente programe as configurações de depth para mínima.

Ajustando programas de oitava

O botão [UPPER OCTAVE] permite que as posições MAIN e LAYER sejam simultaneamente transpostas uma oitava acima ou abaixo.

NOTA
Configurações mais detalhadas de oitava para cada posição podem ser feitas usando a função Mixing Console (pág. 121).

Estilos

O PSR-2000/1000 oferece estilos (modelos de acompanhamento) em uma variedade de gêneros musicais diferentes incluindo Pops, Jazz, Latim e Dance. Para usar isto tudo que você tem que fazer é tocar os acordes com sua mão esquerda e o estilo de acompanhamento selecionado adaptando sua música que tocará automaticamente, instantaneamente seguindo os acordes que você toca. Tente selecionar alguns dos estilos diferentes (veja a separada Data List (Style List)) e toque-os.

Tocando um estilo

2-1 – **Selecione um local (Preset, User, Floppy Disk) para salvar o estilo.**
2-2 – Selecione o estilo

Quando você tiver aberto um display de diretório inferior, este botão (UP) deixa você acessar o próximo diretório acima pelo qual você pode selecionar os grupos de estilo.

NOTA
Para uma lista de estilos de acompanhamentos disponível refira-se a separada Data List.

3- Quando a tecla [ACMP] é acionada, você pode tocar/indicar acordes para a seção de auto acompanhamento teclado. (dependendo dos ajustes, esta pode ser a escala da voz Left, ou do teclado inteiro.)

NOTA
Você pode ajustar a escala para o auto acompanhamento (pág. 138)

NOTA
Sync. Start
Habilitar isto o deixa começar o estilo simplesmente tocando o teclado.

NOTA
- Você pode começar os canais de ritmo (tracks) do estilo pressionando o botão **[START/STOP]**.
- Os canais de ritmo do estilo também podem ser iniciados batendo o botão **[TAP TEMPO].** Com o estilo parado, bata o botão de novo **[TAP TEMPO]** três vezes, quatro ou cinco vezes (três para tempo ¾, quatro para 2/4 ou 4/4, cinco para 5/4).

NOTA
Quando você simultaneamente reproduz um estilo de acompanhamento com uma canção, as partes do acompanhamento gravadas para a canção (canais 9 –16) são temporariamente repostas pela estilo de acompanhamento selecionado – deixando você experimentar e usar diferentes acompanhamentos com a canção (pág. 77)

– Ative o SYNC. (SYNCHRONIZED) START.

5- Tão logo que você tocar um acorde com a seção de alto acompanhamento, o estilo começa. Para detalhes sobre acordes dedilhados, veja página 62.

O tempo pode ser ajustado usando o botão TEMPO [◀][▶] ou [**TAP TEMPO].** Se você bater o botão **[TAP TEMPO],** o tempo será ajustado para a mesma velocidade que você bateu.

6- Parar o estilo

END – Ativar a ACMP.

Características do estilo de acompanhamento
O tipo do estilo de acompanhamento e suas definições de característica são indicados abaixo do nome do estilo

Seção!
Este estilo provê um grande realismo e um autêntico fundo pela mixagem nos tipos de acordes originais e mudados, como também especiais riffs com mudanças de acordes, com as seções principais. Isto tem sido programado para adicionar ''tempero'' e um toque profissional para sua performance de certas canções e em certos gêneros. Como resultado, o estilo pode não ser necessariamente apropriado – ou harmonicamente correto – para todas canções e para todos acordes tocados. Em alguns casos, por exemplo, tocando uma simples tria de maior pode resultar em um acorde com sétima, ou tocando um acorde on-bass pode resultar em incorreto ou inesperado acompanhamento.

Piano Combo! (Floppy Disk)
Este estilo de acompanhamento caracteriza um básico trio (piano, baixo, e bateria), aumentado em alguns casos com outros instrumentos. Desde que isso seja uma pequena combinação de sons, o acompanhamento de fundo é apropriadamente esparso, fazendo isso útil e

Tocando estilos em somente um canal

1- **Selecione o estilo (pág. 59).**
2- **Ritmo inicia.**
3- **Toque a vontade com a reprodução do ritmo.**
   O tempo pode ser ajustado usando os botões **TEMPO [◀][▶]** ou **[TAP TEMPO]**. Se você bater o botão **[TAP TEMPO]**, o tempo será ajustado para a mesma velocidade que você bater.

END- Pressione o botão STYLE **[START/STOP]** novamente para parar a reprodução do ritmo.

NOTA
Os canais de Ritmo são partes dos estilos. Cada estilo tem diferentes ritmos padrões.

NOTA
Você pode também iniciar o ritmo simplesmente tocando uma tecla no teclado. Se o Sync Start está habilitado (ative o botão **[SYNC.START]**)

Ajustando volume do balanço e MUTE do canal

Acesse o display **BALANCE**.

display BALANCE

Posição SONG
Posição STYLE (seção Auto Acompanhamento)
Posição MULTI PAD
Posição MIC
Posições tocadas do teclado (MAIN/LAYER/LEFT)

Ajuste o nível de saída da Posição

Acesse o display **Channel ON/OFF.**

display CHANNEL ON/OFF

Acesse o display STYLE pressionando o botão **[CHANNEL ON/OFF]**, então desative o instrumento que você quer cancelar.

NOTA
Refira-se ao canal MIDI nos dados da canção (pág. 157). Os canais são associados como mostrado abaixo.
Song
1 – 16
Accompaniment Style
9 – 16

Acordes Dedilhados
A reprodução de estilos pode ser controlada pelos acordes que você toca à esquerda do ponto de divisão. Há 7 tipos de dedilhados como descritos abaixo. Vá à página CHORD FINGERING (pág. 139), e selecione os Acordes Dedilhados. A página mostra como tocar acordes com sua mão esquerda.

SINGLE FINGER
O acompanhamento Single Finger torna simples produzir belamente os acompanhamentos orquestrados usando acordes maiores, sétimas, menores e menores com sétima pressionando um número mínimo de teclas na seção de auto acompanhamento do teclado. Os acordes abreviados descritos abaixo são usados.

Para um acorde maior, pressione somente a tecla principal.

Para um acorde menor, simultaneamente pressione a tecla principal e uma tecla preta à sua esquerda.

Para um acorde com sétima, simultaneamente pressione a tecla principal e uma tecla branca à sua esquerda.

Para um acorde menor com sétima, simultaneamente pressione a tecla principal e ambas teclas branca e preta à esquerda.

FINGERED
Este modo permite que você produza acompanhamentos tocando acordes completos na seção de auto acompanhamento do teclado. O modo Fingered reconhece os vários tipos de acordes listados na próxima página.

FINGERED ON BASS
Este modo aceita as mesmas posições do modo FINGERED, mas a nota mais grave tocada na seção de auto acompanhamento do teclado é usada como a nota de baixo, permitindo a você tocar acordes "com baixo". Por exemplo, para indicar um acorde C/E, toque um acorde maior de C com E como a nota mais baixa (E, G, C).

MULTI FINGER
O modo Multi Finger detecta automaticamente acordes dedilhados Single Finger ou Fingered, então você pode usar um dos dois tipos de dedilhado sem ter que trocar de modos. Se você quiser tocar acordes menores, com sétima, ou menores com sétima usando a operação SINGLE FINGER no modo MULTI FINGER, sempre pressione a tecla branca/preta mais próxima da tecla principal (raiz) do acorde.

AI FINGER
Este modo é basicamente a mesma que FINGERED, com a exceção que menos que três notas podem ser tocadas para indicar o acorde (baseado no acorde tocado anteriormente, etc.).

FULL KEYBOARD
Este método detecta acordes na escala de teclas inteira. Acordes são detectados de modo similar ao Fingered, mesmo se você dividir as notas entre suas mãos esquerdas e direitas – por exemplo, tocando uma nota baixa com sua mão esquerda e um acorde com sua direita, ou por tocar um acorde com sua mão esquerda e uma melodia com a direita.

AI FULL KEYBOARD
Quando este modo avançado de auto acompanhamento estiver empregado, o PSR-2000/1000 irá automaticamente criar o acompanhamento apropriado enquanto você toca sobre qualquer coisa ou lugar no teclado usando ambas as mãos. Você não tem que se preocupar sobre especificações dos acordes de acompanhamento. Apesar do modo AI Full Keyboard ser desenvolvido para trabalhar com muitas canções, alguns arranjos podem não ser adequados para uso com esta opção. Este modo é similar ao FULL KEYBOARD, com a exceção que menos que três notas podem ser tocadas para indicar o acorde (baseado no acorde tocado anteriormente, etc.).

NOTA
Detecção de acordes no modo AI Full Keyboard ocorre aproximadamente em intervalos de 8ª . Acordes extremamente curtos– menos que uma 8ª de largura– podem ser detectados.

NOTA
AI
Artificial Intelligence (Inteligência Artificial).

NOTA
No modo Full Keyboard, acordes são detectados baseados na primeira e segunda nota mais baixa que você toca. Se as duas notas mais baixas estão dentro de uma oitava, elas determinarão o acorde. Se estiverem separadas por mais de uma oitava, a nota mais baixa torna-se o baixo e o acorde é determinado da segunda menor nota e as outras notas tocadas na mesma oitava.

Tipos de Acordes Reconhecidos no Modo Dedilhado (Exemplo para Acordes em "C")

Nome do Acorde [Abreviação]
Maior [M]
Nona [9]

Sexta [6]
Sexta com Nona [6^9]
Sétima maior [M7]
Sétima maior e nona [$M7^9$]
Sétima maior com décima primeira sustenida [$M7^{\#11}$]
Quinta bemol [$^b5$]
Sétima maior com quinta bemol [$M7^{b5}$]
Quarta suspensa [sus4]
Aumentada [aug]
Sétima maior aumentada [M7aug]
Menor [m]
Menor com nona [m9]
Menor com sexta [m6]
Menor com sétima [m7]
Menor com sétima e nona [$m7^9$]
Menor com sétima e décima primeira [$m7^{11}$]
Menor com sétima maior [mM7]
Menor com sétima maior e nona [$mM7^9$]
Menor com sétima e quinta bemol [$mM7^{b5}$]
Diminuta [dim]
Diminuta com sétima [dim7]
Sétima [7]
Sétima com nona bemol [7^{b9}]
Sétima com décima terceira bemol [7^{b13}]
Sétima com nona [7^9]
Sétima com décima primeira sustenida [$7^{\#11}$]
Sétima com décima terceira [7^{13}]
Sétima com nona sustenida [$7^{\#9}$]
Sétima com quinta bemol [7^{b5}]
Sétima aumentada [7aug]
Sétima com quarta suspensa [7sus4]
Segunda suspensa [sus2]

*** Somente esta divulgação (inversão) é reconhecida. Outros acordes não marcados com um asterisco podem ser tocados em qualquer inversão.**

NOTA

- Notas em parênteses podem ser omitidas.
- Se você tocar qualquer três teclas adjacentes (incluindo teclas pretas), o som do acorde será cancelado e só os instrumentos de ritmo continuarão a tocar (função Chord Cancel). Isto deixa você tocar somente o ritmo.
- Tocando duas iguais "teclas principais" em oitavas adjacentes, produz uma base de acompanhamento somente sobre a raiz.
- Uma quinta perfeita (1+5) produz um acompanhamento baseado na principal (raiz) e na quinta.
- O estilo auto acompanhamento não irá mudar algumas vezes, quando acordes relacionados são tocados em seqüência (ex: alguns acordes menores seguidos por menores com sétima).
- Você também pode ter o PSR-2000/1000 "ensinando" como tocar os acordes Fingered. Do display CHORD FINGERING (pág. 139), especifique o acorde que você quer aprender, e as notas que você deve tocar serão mostradas no display.

Arranjando padrão de estilos (SEÇÕES: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK)

O PSR-2000/1000 disponibiliza vários tipos de Seções de Auto Acompanhamento que permite a você variar o arranjo do estilo. Eles são: Intro, Main, Break e Ending. Pelo troca entre eles quando você toca, você pode facilmente produzir os elementos dinâmicos de um arranjo profissional em sua performance.

1- Selecione um estilo (pág. 59).

2-1 – Ative a função ACMP.

2-2 – Pressione o botão **[INTRO]**. Para cancelar a seção INTRO antes de começar um estilo, pressione o botão **[INTRO]** novamente.

2-3 – Ative a função SYNC.START.

3- A seção Intro começa assim que você tocar uma tecla na seção de Auto Acompanhamento do teclado, e muda para a seção principal.

4- Seções principais podem ser mexidas.
Pressione este botão para adicionar paradas.

> **NOTA**
> Você também pode usar essa função para tocar somente ritmos (pág. 61).

> **NOTA**
> - Se pressionar o botão **[INTRO]**, você pode reproduzir uma seção de introdução enquanto um acompanhamento está tocando.
> - Indicações de botão de seção – botões **[BREAK], [INTRO], [MAIN], [ENDING]**
>   LED está verde
>   - A seção não está selecionada.
>   LED está vermelha
>   - A seção está correntemente selecionada.
>   LED está apagada
>   - Nenhum dado de seção; a seção não pode ser tocada.
> - Você pode dinamicamente controlar o volume do acompanhamento pela intensidade que você toca as teclas na seção Auto Acompanhamento do teclado (pág. 138).
> - Se você pressionar o botão **[SYNC.START]** enquanto um acompanhamento estiver tocando, o acompanhamento irá parar e o PSR-2000/1000 entrar em status Synchronized Start standby.
> - Você pode também mudar as seções de estilo usando o pedal (pág. 139).
> - A seção Break deixa você adicionar variações dinâmicas e paradas nos ritmos do acompanhamento, para fazer sua performance soar mais profissionalmente. Se você pressionar o botão **[BREAK]** enquanto um acompanhamento estiver tocando, a virada será tocado por um compasso.
> - O indicador da seção de destino (MAIN A/B/C/D) irá piscar enquanto o Break estiver tocando. Durante este tempo, você pode mudar a seção de destino pelo pressionamento do apropriado botão **MAIN [A] [B] [C]** ou **[D]**.
> - Quando o botão **[AUTO FILLIN]** estiver ligado e o botão **MAIN [A] [B] [C] [D]** for pressionado depois do final da batida (oitava nota) do compasso, a virada começará do próximo compasso.

ficando lenta gradualmente (retardando) pelo pressionamento do mesmo botão **[ENDING/rit.]** novamente enquanto a finalização é reproduzida.

Fade-in/Fade-out

O estilo de acompanhamento também inclui uma conveniente função Fade-in/Fade-out que gradualmente aumenta e diminui o volume do acompanhamento. Para iniciar o estilo com o aumento gradual de volume, pressione o botão **[FADE IN/OUT]**, e ative o Sync.Start. Para cancelar esse efeito antes de iniciar o estilo, pressione o botão novamente.
Para diminuir o volume gradualmente e parar o estilo, pressione este botão enquanto o estilo está tocando. O tempo do fade-in/fade-out pode ser programado (pág. 148).

> **NOTA**

Parando a Reprodução de Estilo Enquanto Solta as Teclas (SYNC.STOP)

Quando a função Synchro Stop é empregada, a reprodução do acompanhamento irá parar completamente quando todas as teclas na seção de Auto Acompanhamento do teclado são soltas. A reprodução do acompanhamento irá começar novamente assim que as teclas na seção de Auto Acompanhamento for tocada.

1- **Ative o ACMP (Acompanhamento).**
2- **Ative o SYNC.STOP.** O SYNC.START também é ativado quando o SYNC.STOP é ativado.
3- **Assim que você tocar um acorde com sua mão esquerda, o auto acompanhamento começará.**

Ponto de divisão
Seção de Auto Acompanhamento

4- **O Auto Acompanhamento pára quando você solta sua mão esquerda das teclas.**
5- **Tocando um acorde com sua mão esquerda automaticamente reiniciará o auto acompanhamento.**
6- **Pressione o botão [SYNC.STOP]/[SYNC.START] novamente para parar o acompanhamento.**

NOTA
Você pode também usar a função SYNC.STOP pelo breve pressionamento da seção do auto acompanhamento / range da mão esquerda (pág. 138).

NOTA
Synchro Stop não pode ser ativado quando o modo Fingering é programado para Full Keyboard/ AI Full Keyboard ou o auto acompanhamento sobre o painel está desativado.

2- Selecionando os Tipos de Introdução e Finalização (INTRO/ENDING)

Selecione uma Introdução
Selecione uma Finalização

3- Toque o estilo usando as seções de Introdução ou Finalização (pág. 30, 31).

NOTA
Para acessar o display **[MAIN]**, primeiramente pressione o botão **[DIRECT ACCESS]**, então pressione o botão **[EXIT]**.

Tocando os padrões de virada automaticamente quando troca as seções de acompanhamento - AUTO FILL IN

2- **Toque o estilo e mude entre as seções de acompanhamento (pág. 30, 31).**
Padrões de virada irão tocar automaticamente entre cada mudança na seção principal.

3- **Para cancelar o Auto Fill, pressione o botão [AUTO FILLIN] novamente.**

NOTA
Fill
Uma pequena frase usada para adicionar a variação ao estilo.

NOTA
Você pode também adicionar uma virada pelo pressionamento do botão MAIN novamente.

NOTA
Você pode temporariamente desabilitar as Viradas Automáticas durante a performance, pressionando o botão da próxima seção principal duas vezes rapidamente.

67

Apropriadas Programações de Painel para o Estilo Selecionado (ONE TOUCH SETTING)
A conveniente função One Touch Setting (Programação de Um Toque) torna fácil para você selecionar vozes e efeitos que são apropriados ao estilo que você está tocando. Cada estilo tem quatro configurações pré-programadas de painel que você pode selecionar pressionando um único botão.

1- **Selecione um estilo (pág. 59)**
2- **Pressione um dos botões ONE TOUCH SETTINGS ([1] – [4]).**

LED está vermelha - O One Touch Setting está correntemente selecionado.
LED está verde - O One Touch Setting não está selecionado.
LED está apagada - Não há dados One Touch Setting. O botão não está disponível.

Várias programações (como vozes, efeitos, etc.) que combinam com o selecionado estilo podem ser chamadas instantaneamente. Quando o estilo não está tocando, o Auto Acompanhamento e o Sync.Start irão ser ativados automaticamente. Para detalhes sobre os parâmetros do One Touch Setting, refira-se à separada Data List (Parameter Chart).

3- **Assim que você tocar um acorde com sua mão esquerda, o auto acompanhamento inicia.**
Ponto de divisão
Seção de Auto Acompanhamento

4- **Pare o Auto Acompanhamento.**
5- **Tente outras programações do One Touch Setting. Você pode também criar suas próprias programações One Touch Setting (pág. 68).**

68

Mudando Automaticamente as Programações de Um Toque com as Seções – OTS Link
A conveniente função OTS (One Touch Setting) Link deixa você automaticamente mudar as programações de um toque quando você seleciona uma diferente seção principal (A – D).

2- **Quando muda entre as seções principais (A – D), o correspondente One Touch Setting irá ser carregado automaticamente.**
As seções principais A, B, C, e D correspondem ao One Touch Settings 1, 2, 3, e 4, respectivamente.

END – Para cancelar a função OTS Link, pressione o botão [OTS LINK] novamente.

NOTA
As Programações de Um Toque (One Touch Settings) podem ser configuradas para mudar com as seções em um ou dois diferentes momentos (pág. 138):

- Imediatamente quando você pressiona um botão de seção.
- No próximo compasso (em um estilo de acompanhamento), depois de você pressionar um botão de seção.

Registrando o Painel de Controle na Programação de Um Toque (ONE TOUCH SETTING)
Esta seção mostra como criar suas próprias configurações de One Touch Setting (quatro configurações por estilo). Para uma lista dos parâmetros de configuração, veja a separada Data List (Parameter Chart).

1- **Selecione um estilo.**
2- **Programe o painel de controle tal como selecionar uma voz.**
3- **Pressione o botão [MEMORY].**
4- **Pressione um dos botões ONE TOUCH SETTING: [1] até [4].**
Os itens que você pode registrar em um One Touch Setting são programações de Vozes, Harmonia e Pedal.

END – Uma mensagem perguntando a você para salvar o corrente estilo irá aparecer. Selecione "YES" para chamar o display STYLE, então salve as programações do painel (pág. 38, 44).

NOTA
A menos que você armazene as programações de painel aqui, as programações registradas serão excluídas quando você selecionar um diferente estilo de acompanhamento.

69

Buscando os Programas Ideais Para Sua Música – Procurador Musical (Music Finder)
A atração Music Finder deixa você instantaneamente chamar as apropriadas programações para o instrumento – incluindo vozes, estilos, e Programações de Um Toque (One Touch Settings) – simplesmente pela seleção do título canção desejada. Se você quiser tocar uma certa canção mas não sabe qual estilo e voz serão apropriados, a conveniente função Music Finder irá ajuda-lo. As programações recomendadas, que juntas constituem uma "gravação", podem também ser editadas e armazenadas. Isto deixa você criar e salvar suas próprias gravações do Music Finder para futuras chamadas.

NOTA
Os registros do Music Finder e seus conteúdos são só um exemplo dos programas de painel recomendado. Você pode também criar suas próprias programações do Music Finder para suas canções e gêneros favoritos.

NOTA
Se você quiser instantaneamente chamar os programas de performance do teclado (tal como vozes, efeitos, etc.), ative o botão **[OTS LINK]**. Quando o botão **[OTS LINK]** é desativado, você pode chamar as programações recomendadas pela ativação de um dos botões One Touch Setting **[1] – [4].**

s

ALL..................... Mostra todos registros.
FAVORITE........ Mostra os registros que foram adicionados à página **"Favorite".**
SEARCH 1, 2..... Mostra o resultado pela função SEARCH (pág. 70).

Ordenando os registros
MUSIC.....O registro é ordenado pelo título da canção.
STYLE.....O registro é ordenado pelo nome do título.
BEAT.......O registro é ordenado pelo beat.
TEMPO...O registro é ordenado pelo tempo.

Muda a ordem dos registros (ascendente ou descendente).

Adiciona o registro selecionado à página "Favorite (Bookmark)".
Quando você pressiona o botão **[H]**, é mostrada a mensagem **"Add selected data to the favorite list? YES/NO"** ("Adicionar o dado selecionado à lista de favoritos? Sim/Não"). Selecione **[YES]** para adicionar a página selecionada à página **"FAVORITE"**

Mostra o número de registros de cada página.

Busca registro(s). Entre com as condições da busca no display **MUSIC FINDER SEARCH** (pág. 70). Os resultados do **SEARCH 1 ou 2** aparecem nas respectivas páginas **"SEARCH 1" ou "SEARCH 2".**

Acessa o display MUSIC FINDER RECORD EDIT (pág. 71) (para editar o registro selecionado).

Ativa ou desativa o TEMPO LOCK. Esta função deixa você evitar a mudança do Tempo durante a reprodução de estilo quando seleciona outro registro. A ativação ou desativação afeta todas as páginas **(ALL/FAVORITE/SEARCH 1/SEARCH 2).**

Selecione um registro pelo nome do estilo. Quando os registros são ordenados pelo nome do estilo, pressione estes botões para mover o cursor ao próximo/anterior estilo. Simultaneamente pressione os botões [▲▼] para mover o cursor para o primeiro registro.

Selecione um registro pelo título da canção. Quando os registros são ordenados pelo título da canção, use os botões [1▲▼] para ir acima ou abaixo através das canções em ordem alfabética. Simultaneamente pressione os botões [▲▼] para mover o cursor ao primeiro registro.

3- Toque o estilo (pág. 60).

NOTA
Registros podem ser selecionados usando o dial [DATA ENTRY] e pressionando o botão [ENTER].

Procurando Programas Ideais – Music Finder Search
Você pode procurar o registro pelo titulo da musica ou palavras chaves. O resultado aparece no display.

1- Pressione o botão **[I] (SEARCH 1)** ou **[J] (SEARCH 2)** no display MUSIC FINDER.
2- Entre com as condições para a busca (veja abaixo), então inicie a usando o botão **[START SEARCH]**.

Inicia a localização do registro. Os resultados que satisfizerem todas as condições, aparecerão na página **SEARCH**. Para detalhes sobre a configuração de busca neste display, veja abaixo.

- **[A] MUSIC**
  Procura por títulos de musica ou canções. Pressione este botão para chamar o display onde irá digitar o titulo da canção.
- **[B] KEYWORD**
  Procura por palavras chaves. Pressione este botão para chamar o display onde irá digitar a palavra chave.
  Quando você entra com a palavra chave (pág. 45), a função de busca chama todos os registros que contém a(s) palavra(s) digitada(s). Você pode buscar diferentes palavras chaves simultaneamente inserindo uma vírgula entre cada. A função de busca acha e mostra todos os registros que contenham ao menos uma das palavras combinadas.

- **[C] FILE**
  Procura pelo nome do arquivo do estilo. Pressione este botão para chamar o display **STYLE FILE SELECT**. Pressione o botão [A] até [J] no display para selecionar o estilo de acompanhamento desejado. Este conveniente botão deixa você localizar todas canções que usam um certo estilo de acompanhamento.
- **[D] BEAT**
  Procura por tipo de beat ou ritmo.

- **[E] SEARCH AREA**
  Seleciona um local especifico para localização. Você pode também limitar sua busca usando as seleções SEARCH 1 e 2.

- **[F] – [H] CLEAR**
  Limpa os itens entrados à esquerda.

- **[1▲ ▼] TEMPO FROM**
  Você pode também encurtar sua busca especificando o range de tempo. Isto deixa você especificar o mínimo tempo para sua pesquisa. Pressione os botões [▲ ▼] simultaneamente para instantaneamente colocar o tempo no valor mínimo.

- **[2▲ ▼] TEMPO TO**
  Você pode também encurtar sua busca especificando o range de tempo. Isto deixa você especificar o máximo tempo para sua pesquisa. Pressione os botões [▲ ▼] simultaneamente para instantaneamente colocar o tempo no valor máximo.

- **[3▲ ▼]-[5▲ ▼] GENRE**
  Selecione o gênero de música especifico para localização. O range disponível inclui todos os gêneros (ANY), os gêneros "preset", e qualquer gênero que você próprio tenha entrado (pág. 69).

- **[8▼] CANCEL**
  Pressione isto parar cancelar a operação e retornar ao display anterior.

> **NOTA**
> O display STYLE FILE SELECT somente pode ser usado para selecionar o nome do estilo para localização. Ele não pode ser usado para acessar o atual estilo de acompanhamento.

Editando Registros – Music Finder Record Edit

Do display, você pode chamar registros existentes e os editar para adaptar suas preferências. Você pode usar isto para criar seus próprios registros do Music Finder.

1- **Pressione o botão [8▲ ▼] (RECORD EDIT) no display MUSIC FINDER.**
2- **Mude/limpe os dados do registro. Você pode também gravar seus novos registros. Para detalhes sobre todas programações, veja abaixo.**

> **NOTA**
> Você pode também mudar/limpar um registro previamente gravado. Para evitar mudar/limpar o registro, grave o registro como um novo registro.

> **NOTA**
> Todos registros do Music Finder podem ser armazenados juntos como um único arquivo (pág. 151). Quando chamar um arquivo armazenado, um mensagem aparece perguntando a você se quer substituir ou anexar o registro.
> - **Substituir (Replace):**
>   Todos registros do Music Finder correntes no instrumento são excluídos e substituídos pelos registros no arquivo selecionado.
> - **Anexar (Append):**
>   Os registros chamados são adicionados aos números de registro vazios .

- **[A] MUSIC**

Seleciona os títulos de musica ou canções para edição. Pressione este botão para chamar o display onde irá digitar o titulo da canção, então edite o nome como desejado.

- **[B] KEYWORD**
  Seleciona a palavra-chave (keyword) para edição. Pressione este botão para chamar o display onde irá digitar a palavra chave, então edite como desejado
  Você pode entrar com diferentes palavras-chaves inserindo uma virgula como separador entre cada.

- **[C] FILE**
  Seleciona o nome do arquivo para edição. Sempre entre com o nome quando um novo registro é gravado. Pressione este botão para chamar o display **STYLE FILE SELECT**. Pressione o botão [A] até [J] no display para selecionar o arquivo desejado que quer alterar/limpar/gravar.

- **[D] BEAT**
  Seleciona o beat (assinatura de tempo) para edição. Quando outro arquivo é selecionado pressionando o botão [C], a corrente programação do beat é substituída com a programação do beat do arquivo selecionado.

- **[E] FAVORITE**
  Adiciona o selecionado registro à página **FAVORITE** (pág. 69).

- **[F] – [H] CLEAR**
  Limpa os itens entrados à esquerda.

- **[I] DELETE RECORD**
  Limpa o selecionado registro. O numero de registro excluído fica vazio. Quando você pressiona este botão uma mensagem aparece perguntando se quer executar, abortar ou cancelar a operação.
  YES............... Pressione isto para limpar o registro e fechar o display.
  NO................. Pressione isto para fechar o display sem limpar o registro.
  CANCEL....... Pressione isto para fechar a caixa de mensagem e retornar ao display anterior.

NOTA
O display STYLE FILE SELECT pode ser usado somente parar selecionar o nome do estilo para o edição de registros; ele não pode ser usado para chamar o atual estilo de acompanhamento.

NOTA
Tenha em mente que a programação do beat feita aqui, é somente para a função de busca do Music Finder; isto não afeta a atual programação de Beat do estilo de acompanhamento.

- **[J] NEW RECORD**
  Grava um novo registro. O menor número de registro vazio disponível é usado para gravação.Quando você pressiona este botão, uma mensagem aparece perguntando se quer executar, abortar ou cancelar a operação.
  YES............... Pressione isto para gravar o registro e fechar o display.
  NO................. Pressione isto para fechar o display sem gravar o registro.
  CANCEL....... Pressione isto para fechar a caixa de mensagem e retornar ao display anterior.

- **[1▲▼] TEMPO**
  Determina o tempo para o registro selecionado. Quando muda o arquivo com o botão [C], o tempo é automaticamente alterado para aquele do novo arquivo.

- **[3▲ ▼]-[5▲ ▼] GENRE**
  Selecione o específico gênero para edição. O range disponível inclui todos os gêneros pré-existentes assim como aqueles que você mesmo cadastrou.

- **[6▲ ▼] GENRE NAME**
  Para entrada do o nome do gênero. Pressione o botão para chamar o display para entrar o nome do gênero, então edite o nome como desejado. Um máximo de 200 nomes de gênero podem ser armazenados.
  O nome do gênero que você colocou se torna efetivo quando o corrente registro é editado (sobrescrito) pressionando o botão [8▲] (OK), ou quando um novo registro é gravado pressionando o botão [J] (NEW RECORD).
  Se você sair do display MUSIC FINDER EDIT sem realmente editar ou gravar um registro, o nome do gênero colocado será excluído.

- **[8▲] OK**
  Executa todas edições e alterações ao registro.. Quando você pressiona este botão, uma mensagem aparece perguntando se quer executar, abortar ou cancelar a operação.
  YES...............Pressione isto para substituir o registro e fechar o display.
  NO.................Pressione isto para fechar o display sem substituir o registro.
  CANCEL.......Pressione isto para fechar a caixa de mensagem e retornar ao display anterior.

- **[8▼] CANCEL**
  Pressione isto parar cancelar a operação e retornar ao display **MUSIC FINDER**.

> **NOTA**
> O número máximo de registros é 2500 (PSR-2000) / 1200 (PSR-1000), incluindo registros internos.

Os MULTI PADS

Os Multi Pads do PSR-2000/1000, podem ser usados para tocar um número de pequenas seqüências de rítmicas e melódicas pré-registradas que podem ser usadas para adicionar impacto e variedade para sua performance de teclado.

Tocando os Multi Pads

1- **Selecione o banco desejado no display MULTI PAD Bank (pág. 38).**
2- **Pressione um dos Multi Pads.**
   A frase correspondente (neste caso, para o Pad 4) começa a ser reproduzida inteiramente assim que o pad é pressionado.
   A função Multi Pad provê dois diferentes modos para parar no meio da frase:

- Parar todos pads, pressione e solte o botão **[STOP]**.
- Parar o especifico pad, simultaneamente segure o botão **[STOP]** e pressione o pad ou pads que você deseja parar.

> **NOTA**
> - Simplesmente bata qualquer um dos Multi Pads a qualquer momento para reproduzir a correspondente frase no tempo corrente.
> - Você pode ainda tocar dois, três ou quatro Multi Pads ao mesmo tempo.
> - Pressionando o pad durante sua reprodução irá o fazer parar e recomeçar novamente.

2- **Toque um acorde com sua mão esquerda e pressione qualquer Multi Pads.**

Ponto de Divisão

Seção de Auto Acompanhamento

Neste exemplo, a frase para o Pad 1 será transposta para F maior antes de ser reproduzida.
Tente tocar outros acordes e pressionar os pads. Tenha em mente que você pode também alterar acordes enquanto um pad está sendo reproduzido.

NOTA
O status on/off do Chord Match depende do banco de Multi Pads selecionado.

74

Edição de Multi Pad
Esta função deixa você copiar programações Multi Pad individuais de um banco Multi Pad para outro.

Selecione o(s) Multi Pad(s) desejado.

O mesmo como no display Open/Save nas págs. 41 e 44.
Acessa a página do diretório de nível superior.

75

Tocando uma Canção
Aqui você irá aprender como reproduzir canções. Incluindo as canções internas do instrumento, performances que você mesmo gravou usando a função de gravação (pág. 92), e canções comercialmente disponíveis. Você pode usar esta super versátil característica em uma variedade de modos – tocando a vontade sobre o teclado com a canção gravada. Você pode também mostrar as notações musicais (PSR-2000 somente) e letras no LCD.
Se você conectar um microfone ao PSR-2000, você pode cantar com a canção ou auto acompanhamento e ter harmonia vocal adicionada automaticamente (pág. 128).

Tipos de Canções Compatíveis

Discos tendo esta marca de logotipo apresenta dados de canções compatíveis com GM (General MIDI).

Discos tendo esta marca de logotipo apresenta dados de canções compatíveis com o formato XG da Yamaha. XG é um significante aprimoramento do padrão "GM system level 1", oferecendo mais vozes, notável controle de edição, e suporte para múltiplas seções de efeitos e tipo de efeitos.

Discos tendo esta marca de logotipo apresenta dados de canções compatíveis com o formato DOC (Disk Orchestra Collection) da Yamaha.

Discos tendo esta marca de logotipo apresenta dados de canções compatíveis com o formato original do arquivo MIDI da Yamaha.

NOTA
Os dados musicais comercialmente disponíveis estão sujeitos à restrições de copyright, e é intencionado somente para seu uso pessoal.

NOTA
Para mais informações sobre os tipos de canções compatíveis com o PSR-2000/1000 veja pág. 159.

76

Tocando uma Canção

Tocando as Canções Internas

2-1 – Selecione a página PRESET com o botão [BACK].

2-2 – Abra uma pasta e selecione uma canção a ser reproduzida.

3 – A canção inicia.

Ajuste o tempo usando os botões **TEMPO [ ][ ]** (pág. 50) ou o botão **[TAP TEMPO]**.
Você pode ainda mudar a velocidade da reprodução batendo o tempo – simplesmente bata o duas vezes o botão **[TAP TEMPO]**.

END –
Para parar a canção imediatamente, pressione o botão novamente.
Pressione o botão em ordem de voltar a tela anterior.

NOTA
Se a tela **MAIN** à esquerda não é mostrada, pressione o botão **[DIRECT ACCESS]** seguido do botão **[EXIT]**.

NOTA
Você pode também fazer uma variedade de outras programações (assim como tempo, seleção de voz, etc.) e as ter chamadas automaticamente quando você tocar a canção (pág. 104).

NOTA
Você pode habilitar o Synchro Start para a canção simultaneamente pressionando o botão **[TOP]** e o botão **SONG [START/STOP]**. A canção começa assim que você toca o teclado. Você pode também usar esta função com a função Synchro Start do Estilo (pág. 60).

NOTA
Você pode ter o volume automaticamente aumentando e diminuindo gradativamente ao início e fim de cada canção. Simplesmente pressione o botão **[FADE IN/OUT]** ao início da reprodução da canção parar aumentar gradativamente, e pressione novamente no final da canção para diminuir gradativamente.

Tocando uma Canção e Estilo de Acompanhamento Simultaneamente
Quando reproduz uma canção e um Estilo de Acompanhamento ao mesmo tempo, os canais 9 –16 da canção são substituídos com os canais do estilo de acompanhamento – deixando você usar os estilos e características do auto acompanhamento no lugar das partes de acompanhamento da canção. Faça as programações abaixo e toque seus próprios acordes substitutos no lugar dos acordes da canção.

- **botão [ACMP]....................LIGADO**
- **botão [AUTO FILL IN]......LIGADO**

1- **Selecione a canção e comece a reproduzir pressionando o botão SONG [START/STOP].**
2- **Selecione o estilo de acompanhamento.**
3- **Inicie o estilo pressionando o botão STYLE [START/STOP].**
4- **Enquanto a canção é tocada, insira uma seção de parada ou de mudança (com os botões da seção STYLE). As viradas tocam quando você troca as seções.**

END – O estilo automaticamente pára quando a canção termina ou é interrompida.

NOTA
O acompanhamento pára quando você pára a canção. Se o estilo de acompanhamento está tocando e você inicia a canção, o acompanhamento automaticamente pára.

Tocando Canções Em Um Disquete
Insira o disquete no drive.

Insira o disquete com o lado do rótulo para cima.

O método para reprodução é o mesmo como as instruções em “Tocando Canções Internas” (pág. 76), exceto que você deve selecionar a página **FLOPPY DISK** no display **SONG**.

> **NOTA**
> Antes de proceder, tenha certeza de ler a seção “Handling the Floppy Disk Drive (FDD) and Floppy Disk” (pág. 7).
>
> **NOTA**
> Você pode programar se o PSR-2000/1000 chamará ou não a primeira canção do disquete quando um disquete é inserido (pág. 150).
>
> **NOTA**
> Algumas canções do PSR-2000/1000 foram gravadas com a configuração especial “free tempo”. Durante a reprodução de tais canções, o número do compasso mostrado no display não corresponderá ao compasso atual; estes só servem como uma referencia de quanto da canção foi tocada.

Outras Operações Relativas A Reprodução

- **Repeat / Rewind / Fast Forward**

Durante a reprodução, você pode ter a canção retornando ao topo e tocando novamente do início pressionando este botão. Quando a canção é parada, pressionando este botão a canção retorna ao início.

Pressione este botão para chamar o display **SONG POSITION** (veja abaixo). Para retornar ao display **SONG**, pressione o botão **[EXIT]**.

Display SONG POSITION

Quando “**BAR**” é selecionado, você pode especificar um número de compasso (contado do início da canção) usando os botões **[REW]** e **[FF]**.
Quando “**PHRASE MARK**” é selecionado, especifica o número da marca da frase usando os botões [REW] e [FF].

“**PHRASE MARK**” é mostrado somente quando a canção contem marcas de frase. Pressione o botão **[J]** para mudar entre “**BAR**” e “**PHRASE MARK**”, então use os botões **[REW]** e **[FF]** para selecionar o desejado compasso ou marca de frase.

> **NOTA**
> **Marca de Frase (Phrase Mark)**
> Este dado especifica um certo local na canção.

- **Ajustando o Balanço do Volume / Silenciando Canais Específicos**

Pressione este botão para chamar o display **BALANCE** (pág. 61).

Pressione este botão para chamar o display **CHANNEL ON/OFF** (veja abaixo).

Display CHANNEL ON/OFF

Selecione a guia **[SONG]** com o botão **[CHANNEL ON/OFF]**, e silenciar o desejado canal configurando ele para **[OFF]**. Para **solo** em um canal (somente o canal terá som), segure o apropriado botão correspondente ao canal. Para liberar o solo do canal, pressione os botões de canal novamente.

> **NOTA**
> **Canal (Channel)**
> Refere-se ao canal MIDI na canção. Os canais são associados como mostrado abaixo para o PSR-2000/1000
> **Canção (Song)**
> 1 – 16
> **Estilo de Acompanhamento (Accompaniment Style)**
> 9 – 16

Silenciando Partes Específicas - Faixa 1 / Faixa 2 / Faixas Extras

Este atributo permite a você silenciar certas partes da canção (Track 1, Track 2, Extra Tracks), e reproduzir somente aquelas partes que você quer ouvir. Por exemplo, se você quiser praticar a melodia da canção, você pode silenciar a parte da mão direita e tocar aquela parte.

1- Selecione a canção a ser reproduzida (pág. 75).
2- Use este botão para ativar ou desativar as adicionais partes de performance (mãos esquerda/direita).
Use este botão para ativar ou desativar a parte da mão direita.
Use este botão para ativar o desativar a parte da mão esquerda.

3- Comece a canção.
Ajuste o tempo usando os botões TEMPO [ ][ ] (pág. 50).
END – Para parar a canção, pressione o botão START/STOP novamente.

NOTA
Você pode mudar as associações da Faixa 1 e Faixa 2 (pág. 137), deixando você especificar que partes serão silenciadas quando pressionar os botões **[TRACK 1]/[TRACK 2]/[EXTRA TRACKS]**.

NOTA
Todas as faixas são automaticamente ligadas quando selecionar um canção diferente.

Repetindo Uma Parte Especifica da Canção

1- Reproduza a canção (pág. 76, 78).
2- Pressione este botão no ponto em que você quer que a repetição da frase comece (Ponto A).
Pressione este botão no ponto em que você quer que a repetição da frase termine (Ponto B).
3- Depois de uma automática orientação (que guiará você dentro da frase), a parte do ponto A ao ponto B é reproduzida repetidamente.
4- **Pare a canção.**
END – Para cancelar a função de repetição, pressione o botão **REPEAT** novamente.

NOTA
Você pode também especificar o ponto A e B quando a canção é parada. Programe o ponto A pressionando o botão **[REPEAT]**, então use o botão **[FF]** para mover ao local final desejado, e pressione o botão **[REPEAT]** novamente.

NOTA
O ponto B não pode ser selecionado a menos que o ponto A seja selecionando primeiro.

NOTA
Especificando somente o ponto A, resulta em repetir a reprodução entre o ponto A e o final da canção.

NOTA
Os pontos A e B especificados serão apagados quando selecionar um diferente número de canção, cancelando a função de repetição, ou selecionando um diferente modo de repetição – assim como Repetição de Frase ou repetição em Cadeia de Canções (pág. 133).

Mostrando Notação Musical – Placar (PSR-2000 somente)
Com esta opção, você pode ter a notação automaticamente mostrada no display quando a canção é tocada. Isto pode ser usado com suas próprias gravações como também com as canções Demo internas.

1- Selecione a canção desejada (pág. 76, 78)
2-

3- Habilita/desabilita o display do range das teclas da mão esquerda. Dependendo das outras configurações, este parâmetro pode ser indisponível e pode aparecer acinzentado. Se este for o caso, vá ao display de configuração detalhada (mostrado abaixo; use os botões **[8▲▼]**) e configure o parâmetro **LEFT CH.** para qualquer canal exceto **"AUTO"**. Ou, vá ao display **SONG SETTING** no menu **Function** (pág 133) e configure o parâmetro **TRACK 2** para qualquer canal exceto **"OFF"**.

Habilita/desabilita o display do range das teclas da mão direita. Canal 1 é automaticamente selecionado quando **[TRACK 1]** é programado para **[OFF]** do display **SONG SETTING** (pág. 137).

Habilita/desabilita o display de letras. Se a selecionada canção não contém letra, nenhuma letra será mostrada.

Habilita/desabilita o display de acordes. Se a canção selecionada não contém acorde, nenhum acorde será mostrado.

Habilita/desabilita o display do nome da nota (tom).

Determina a resolução do display (ou nível de zoom) da notação.
SMALL........ Notação é mostrada em tamanho pequeno.
LARGE........ Notação é mostrada em tamanho grande.

Isto acessa o display de configurações detalhadas para notação.
Para detalhes, veja a próxima página.

NOTA
Se a tela **MAIN** (à esquerda) não é mostrada, pressione o botão **[DIRECT ACCESS]** seguido pelo botão **[EXIT]**.

NOTA
A notação mostrada é gerada pelo PSR-2000/1000 baseado nos dados da canção. Como resultado, pode não ser exatamente a mesma que é comercialmente disponível em folhas de música da mesma canção – especialmente quando mostradas notações de complicadas passagens ou de muitas notas curtas.

NOTA
Algumas canções do PSR-2000/1000 foram gravadas com especial configuração "free tempo". Para algumas canções, o tempo, beat, compasso e notação musical não serão mostrados corretamente.

NOTA
[RIGHT] e **[LEFT]** não podem ser desativados ao mesmo tempo.

NOTA
O nome da nota é indicado à esquerda da nota. Quando o espaço entre as notas é muito pequeno, a indicação pode ser movida ao topo esquerdo da nota.

NOTA
Você pode incrementar o número de compassos que irão ser mostrados, decrementando outros itens a serem mostrados (partes, letras, acordes, etc.).

NOTA
Quando marcações (sustenidos e bemóis) e notas não puderem ser mostradas em uma linha, eles serão mostrados na próxima linha da metade do compasso.

NOTA
As funções de notação não podem ser usadas para criar canções pela introdução de notas. Para informações para criação de

Detalhadas Configurações para Notação

NOTA
Quando "**LEFT**" e "**RIGHT**" são programados para o mesmo canal, a notação das notas da mão direita e da mão esquerda são mostradas no formato piano (duas notas conectadas).

- **[1▲ ▼] LEFT CH/[2▲ ▼] RIGHT CH**
  Isto determina o canal Left (canal para a parte da mão esquerda) e Right (canal para a parte da mão direita).
  Esta configuração retorna para **AUTO** quando uma diferente canção é selecionada.
  AUTO.....................................Os canais para as partes da mão esquerda e da mão direita são associados automaticamente – programando as partes para o mesmo canal que é especificado no display **SONG SETTING** do menu **Function** (pág. 137).
  1-16...Associa as partes ao canal especificado,, 1 –16.
  OFFF (LEFT CH somente)..Nenhum canal associado.

- **[3▲ ▼], [4▲ ▼] KEY SIGNATURE**
  Isto permite a você mudar o tom no meio da canção, na posição parada, permitindo a você transpor a tonalidade a qualquer ponto dentro da canção. Para uma lista de tonalidades, com seus relativos tons menores e acidentes, veja o mapa abaixo.

  Tons e Acidentes

  A nota indica a nota raiz da chave maior, e a nota indica a raiz da relativa menor.

- **[5▲ ▼] QUANTIZE**
  Isto lhe dá o controle sobre a resolução da nota na notação, deixando você mudar ou corrigir o tempo de todas as notas mostradas para que elas se alinhem a um valor de nota particular. Tenha certeza de selecionar a menor valor de nota que é usado na canção.

  Resolução de nota:
  Semínima, colcheia, semicolcheia, fusa, semínima tercina, colcheia tercina, semicolcheia tercina, fusa tercina.

NOTA
Notas curtas e notas ornamentadas (como notas tremulas) que são mais curtas que a Resolução de nota, não serão mostradas na notação.

- **[6▲ ▼] NOTE NAME**
  Quando **[NOTE NAME]** está ligado, o nome da nota e o nome do solfejo (dó, ré, mi, etc.) são indicados.

  ABC.......................... Nomes de notas são indicados como letras (C, D, E, F, G, A, B).
  Fixed Do.................. Nomes de notas são indicados em solfejos e diferem dependendo da linguagem selecionada (pág. 49).
  - **Inglês**....................... Do Re Mi Fa Sol La Ti
  - **Francês**.................... Ut Re Mi Fa Sol La Si
  - **Italiano**.................... Do Re Mi Fa Sol La Si
  - **Alemão**..................... Do Re Mi Fa Sol La Si
  - **Espanhol**.................. Do re Mi Fa Sol La Si
  - **Japonês**..................... .   .

  Movable Do............. Nomes de notas são indicados em solfejos de acordo com o intervalo da escala, e como algumas são relativas ao tom. A nota raiz é indicada como Dó. Por exemplo, no tom de G maior a nota raiz de Sol seria indicada como Dó. Como com "**Fixed Do**", as indicações diferem dependendo da linguagem selecionada.

- **[8▲] OK**

Isto fecha o display de configurações detalhadas e inicia a geração de notação. Você também pode executar isto pressionando o botão **[ENTER]** do painel.

- **[8▼] CANCEL**
  Isto fecha o display de configurações detalhadas sem mudar as configurações. Você também pode executar isto pressionando o botão **[EXIT]** ou o botão **[RECORD]** do painel.

NOTA
Você pode selecionar as paginas do display (uma antes e uma depois) usando os botões **[BACK]/[NEXT]** ou o pedal (pág. 139).

Mostrando as Letras
Esta função permite que você mostre as letras enquanto reproduz uma canção – tornando fácil para cantar com sua performance ou com a reprodução da canção.
* Entrada de microfone está disponível somente no PSR-2000.

1- Selecione a canção desejada (pág. 76, 78)
2-
3-
4- Inicie a canção.
5- As letras estão no display reverso com a reprodução da canção.
END- Pare a canção.
Para retornar à página anterior, pressione o botão **EXIT**.

NOTA
A linguagem usada para mostrar as letras depende da letra em particular. Se as letras estão distorcidas ou ilegíveis, você pode remediar isto mudando a programação **"LYRICS LANGUAGE"** do display **"SONG SETTING"** (pág. 137).

NOTA
Se a canção selecionada não contiver letras, nenhuma letra será mostrada.

NOTA
Neste exemplo, selecione "Lyrics" na pasta Function da página PRESET(SONG).

NOTA
As letras podem ser mudadas (pág. 107).

Salvando e chamando os programas customizados -Memórias de Registros
Memória de registros é uma poderosa característica que deixa você programar p PSR-2000/1000 como você quiser – selecionando específicas vozes, estilos, efeitos, etc. – e salvando suas programações customizadas do painel para futuros recarregamentos então, quando você precisar destas programações simplesmente pressione o apropriado botão REGISTRATION MEMORY.

Registrando os programas de painel – Memória de Registros

Isto mostra a você como registrar suas programações customizadas do painel para os botões REGISTRATION MEMORY. Faça todas as configurações que você quiser com os controles do painel e a Memória do Registro irá ''lembrá-las'' para você.

1- Programe os controles de painel como desejado.
Para uma lista das configurações que podem ser registradas, veja a separada Data List (Parameter Chart).

3 – Selecione o grupo de parâmetros desejado para as programações que você quer registrar. Você pode usar o dial [DATA ENTRY] para navegar no display. Para registrar um grupo de parâmetros, marque as correspondentes caixas. Grupos deixados sem marcação não serão incluídos na configuração **Registration Memory**. Isto permite a você manter certas configurações mesmo quando trocando as opções do Registration Memory. Você pode também usar
a função Freeze (pág. 86) para sobrescrever as mudanças do Registration Memory – deixando você prevenir certas programações do painel serem mudadas.

- **Cancela o registro e retorna ao display MAIN.** Você pode também usar o botão **[EXIT].**

- **Marque a caixa selecionada.** Você também pode usar o botão **[ENTER].**

- **Remove a marca da caixa selecionada.** Você pode também usar o botão **[ENTER].**

END – Pressione o número do botão desejado para registrar as programações.

Indicador está verde.................. A programação do painel está registrada, mas não selecionada.
Indicador está vermelho............ A programação do painel está registrada, e corretamente selecionada.
Indicador está desligado............ A programação do painel não está registrada.

NOTA
Tenha em mente que sons e estilos no disco não podem ser registrados no Registration Memory. Se você quiser registrar uma canção ou estilo do disco, copie os dados relevantes para ''USER" no display **SONG/STYLE** (pág. 38) e registrar os dados separadamente.

NOTA
Qualquer dado que foi previamente registrado ao selecionar o botão REGISTRATION MEMORY (indicador verde ou vermelho) será apagado e recolocado pelas novas programações.

Salvando suas configurações do Registration Memory
As programações registradas nos botões **REGISTRATION MEMORY [1]-[8]** são salvas como um único arquivo.

Todas as programações registradas nos botões **[1]-[8]** são referidas como um ''banco''. Os bancos podem ser salvos ao **''USER''** ou **''FLOPPY DISK''** como registros do banco de arquivos.

2 – Salve as programações que você fez aos botões Registration Memory como um único registro do banco de arquivos (pág. 44).
O display **REGISTRATION EDIT** aparece. Para detalhes sobre este display, veja abaixo.

NOTA
Tenha em mente que o tamanho do Registro do banco de arquivos e o espaço da memória que eles ocupam dependem do total de funções colocadas.

NOTA
Pressione o botão **[DIRECT ACCESS]** e o botão **[EXIT]** para acessar o display principal.

Display REGISTRATION EDIT

Os conteúdos do corrente banco Registration Memory (REGIST.) são listados na tela **REGISTRATION EDIT.** Os nomes das memórias de registro armazenadas são mostradas no display e os indicadores dos relevantes botões REGISTRATION MEMORY são acesos em verde.
Desta tela, você pode selecionar, nomear, ou excluir os registros da Memória de Registros.

Select....................Pressione os botões **[A] – [J]**. O display REGIST é ligado aos botões do REGISTRATION MEMORY **[1] – [8].** Quando você seleciona a Memória de Registro no display, o botão relacionado acende (indicador fica vermelho).

Name....................Esta operação é a mesma como em "Nomeando Arquivos e Pastas" (pág. 41) em "Operações Básicas" – Organizando Seus Dados.

Delete....................Esta operação é a mesma que em "Excluindo/ Arquivos/ Pastas" (pág. 43) em "Operações Básicas" – Organizando Seus Dados.

Recarregando um Programa da Memória de Registro

Você pode recarregar todas programações do painel que você fez – ou somente aquelas que você quiser ou precisar especificamente. Por exemplo, se você tirar a seleção de "STYLE" no display **REGISTRATION MEMORY**, você pode manter o corrente estilo selecionado, mesmo quando você mudar o registro da Memória de Registro.

> **NOTA**
> Selecione o banco desejado no display **REGISTRATION BANK** (pág. 85).

Recarregando as programações registradas

Pressione o apropriado botão REGISTRATION MEMORY (qualquer um que seu indicador esteja verde) para recarregar as programações desejadas.

> **NOTA**
> Você pode programar seus registros da Memória de Registros para ser chamados em seqüência, em qualquer ordem que você desejar. Uma vez programada, as opções 1 – 8 podem ser selecionadas em seqüência com os botões **[BACK][NEXT]** ou o pedal (pág. 142).

Selecionando as Programações de Cancelamento

1- Acesse a página "FREEZE" da tela REGISTRATION SEQUENCE/ FREEZE/ VOICE SET (pág. 142).

2- -Marca a caixa selecionada.

- Remove a marca da caixa selecionada
- Seleciona as programações de congelamento (FREEZE).

3- Pressione o botão [FREEZE]. Quando Freeze está ativo (lâmpada está acesa), as programações que você especificou na página Freeze, irão ser mantidas ou deixadas sem alteração, mesmo quando mudando os registros da memória de registros.

4- Pressione o apropriado botão REGISTRATION MEMORY (quando um que seu indicador esteja verde) para recarregar as programações desejadas.

Editando vozes – Criador de Som

O PSR-2000/1000 tem um atrativo criador de som que permite você criar suas próprias vozes pela edição de alguns parâmetros das vozes existentes. Uma vez que você criou uma voz, pode salvá-la como uma voz USER para futuras chamadas.

NOTA
A voz pode ser editada em tempo real enquanto reproduz uma canção/ estilo.

· Tenha em mente que ajustes feitos aos parâmetros podem não fazer muitas mudanças no som atual dependendo das programações de voz originais.

Operação

1- Pressione o botão [F], [G] ou [H] para selecionar a parte (MAIN, LAYER ou LEFT) contendo a voz que você deseja editar.

2- Pressione o botão [SOUND CREATOR].

3- Edite os parâmetros de voz.
As operações para cada função selecionada neste passo são descritas em detalhes, iniciando na página 89 (Regular Voice), e página 91 (Organ Flutes.)

- Selecione o menu desejado pressionando o botão **[NEXT/ BACK].**

- Indica os parâmetros disponíveis para edição neste display. Estes correspondem aos parâmetros/ valores mostrados na parte inferior do display.

- Selecione ou ajuste os parâmetros.

- Abre o display save (Voice) para salvar a voz editada como uma voz USER (pág. 44).

Para ser usado durante a edição para comparar o som da voz original com a voz editada.

Selecione o menu desejado.

O menu selecionado é destacado.

4- Salve a voz editada ao driver USER (Flash ROM) como uma voz USER (pág. 44).

5- Pressione o botão [USER] para selecionar a voz editada, e toque o teclado.

NOTA
A voz pode também ser selecionada no display SOUND CREATOR.

Cuidado
As programações serão perdidas se a voz da parte editada é trocada por outra voz. Dados importantes devem ser salvos ao User Drive ou Floppy Disk.

Parâmetros de Vozes Regulares

COMMOM SOUND	Determina as programações comuns tal como volume de vozes ou oitavas. Determina o timbre/ EG (Envelope Generator) / Vibrato da Voz.
EFFECT/ EQ (PSR-2000) EFFECT (PSR-1000)	Determina os efeitos DEPTH/ TYPE e as programações do equalizador.
HARMONY	Determina as programações de Harmonia/ Echo.

Os seguintes parâmetros são linkados a outros em cada display.

NOTA
Tenha em mente que há certos parâmetros que suas programações de Sound Creator afetam somente a voz da parte principal (MAIN).

As explicações aqui se aplicam ao passo 3 da página 87.

Programe o volume da corrente voz editada.

Determina a sensitividade do toque, ou com qual grandeza o volume responde à sua intensidade tocando.

0 – Produz o mais dramático volume baixo, o mais suavemente que você toca.

64- Resposta normal

127- Produz alto volume para qualquer intensidade tocada (fixa).

Programa o "PORTAMENTO TIME" para cada parte (MAIN/ LAYER/ VOICE) (pág. 123).

Isto determina se a voz é tocada monofonicamente (pág. 58).

Altera o range de oitava da voz selecionada em oitavas acima ou abaixo. Quando a voz da parte Main ou Layer é usada, o parâmetro M/ LYR é disponibilizado; quando a voz da parte left é usada, o parâmetro LEFT é disponibilizado.

SOUND
As explicações aqui se aplicam ao passo 3 da página 87.

Determina as programações de filtro, EG, e vibrato (veja abaixo).

FILTER
Programações FILTER determinam o timbre global do som estimulando ou cortando o range de certas frequências.

· **BRIGHTNESS**
Determina o range do filtro da freqüência de corte (CUTOFF FREQUENCY) ou freqüência efetiva (ressonância) – veja o diagrama. Valores maiores resultam em um som mais brilhante.

- Estas frequências são "passadas" pelo filtro.

· **Hamonic Content**
Determina a ênfase dada à freqüência de corte, programada no Brightness acima (veja diagrama).

Valores maiores resultam em um efeito mais pronunciado.

> **NOTA**
> Em adição a fazer o som mais brilhante ou mais suave, o filter pode ser usado para produzir efeitos eletrônicos, sintetizados.

- **EG**

O EG (Envelope Generator) determina como o nível do som muda no tempo. Isto deixa você reproduzir muitos sons característicos de instrumentos acústicos – como o rápido som do ataque e decadência da percussão, ou a longa duração de um tom de piano sustentado.

• **ATTACK**...........Determina a velocidade do som alcançar seu nível máximo depois da tecla ser tocada. O maior valor, o mais lento ataque.

• **DECAY**...............Determina a velocidade do som alcançar seu nível de sustentação (um nível ligeiramente menor que o máximo). O maior valor, a mais lenta decadência.

• **RELEASE**...........Determina a velocidade do som decair ao silêncio depois da tecla ser solta. O maior valor, o mais lento silenciamento.

> **NOTA**
> Se RELEASE é programado para um valor largo, a sustentação se torna longa.

- **VIBRATO**

- **DEPTH**...........Determina a intensidade do efeito Vibrato (veja diagrama). Maiores configurações resultam em um vibrato mais pronunciado.
- **SPEED**............Determina a velocidade do efeito Vibrato (veja diagrama).
- **DELAY**............ Determina o total do tempo que passa entre o toque de uma tecla e o início do efeito Vibrato (veja diagrama). Maiores configurações incrementam o retardo (DELAY) do início do Vibrato.

> **NOTA**
> **VIBRATO**
> Cria uma ondulação no som pela mudança periódica da afinação.

EFFECT/ EQ

As explicações aqui se aplicam ao passo 3 da página 87.

Determina o tipo DSP.
Para informações sobre a estrutura do efeito, veja página 126; para uma lista do tipo de efeitos disponíveis, refira-se à separada Data List.

Determina a freqüência e o ganho das bandas LOW e HIGH do EQ. (PSR-2000 somente).

Os mesmos do "Mixing Console" na página 124.

Determina a profundidade da sustentação de cada voz quando o botão **[SUSTAIN]** é ativado.

HARMONY

As explicações aqui se aplicam ao passo 3 da página 87.

Os parâmetros são os mesmos do display HARMONY/ ECHO do FUNCTION. Para detalhes, veja página 144.

Organ Flutes (PSR-2000 somente)
Em adição as muitas de órgãos na categoria de voz ORGAN, o PSR -2000/1000 tem uma voz ORGAN FLUTES.

Ajusta o Footage

Parameters

Organ Tipe	Este parâmetro especifica o tipo de geração do tom de órgão a ser simulado : Sine ou Vintage.
Rotary Sp Speed	O botão Rotary SP Speed ([C]) alternadamente muda entre as velocidades lenta (slow) e rápida (fast) do Rotary Speaker quando um efeito do Rotary Speaker está selecionado para Organ Flutes (veja abaixo "DSP TYPE"), e o botão VOICE EFFECT [DSP] está ativado.
Vibrato On/Off	Este botão ([G]) alternadamente ativa ou desativa o efeito vibrato para a voz Organ Flutes.
Vibrato Depth Footage	Pode ser programado para qualquer dos três níveis via botão Vibrato Depth ([H]). O botão seqüencialmente seleciona um Depth de "1", "2", ou "3". A programação Footage determina o som básico dos Organ Flutes. O termo "Footage" é uma referência a geração de som dos tradicionais órgãos de tubo, em que o som é produzido pelos tubos de diferentes tamanhos (nos pés). O mais longo tubo, menor o tom do som. Então a programação 16' determina o menor componente do tom da voz, enquanto a programação 1' determina o maior componente do tom. A maior programação do valor, maior volume do correspondente Footage. Mixando vários volumes de Footage deixa você criar seus próprios sons de órgão distintos.
Volume (VOL)	Ajusta o volume do Organ Flutes. A mais longa barra de gráfico, o maior volume.
Responde (RESP)	O controle Response afeta ambas porções do som, ataque e sustentação, incrementando ou decrementando o tempo de resposta inicial do "SWELL" e "RELEASE", baseado nos controles FOOTAGE. O maior valor, o mais lento "swell" e "release".
Vibrato Speed (Vib. Speed)	Determina a velocidade do efeito vibrato controlado pelo Vibrato ON/OFF e Vibrato Depth acima.
Mode	O controle MODE seleciona entre dois modos: FIRST e EACH. No modo FIRST, ataque é aplicado somente a primeira nota tocada e segurada simultaneamente; enquanto a primeira nota ficar pressionada, qualquer subseqüente nota tocada não terá ataque aplicado igualmente para todas as notas.

Attack (4', 2' 2/3', 2')	O controle Attack ajusta o som de ataque da voz ORGAN FLUTE. Os controles 4', 2' 2/3', 2', incrementam ou reduzem o total do som de ataque aos correspondentes Footages. A mais longa barra gráfica, o maior som de ataque.
Length (Leng)	O controle LENGTH afeta a porção do ataque do som produzindo um longo ou curto decremento, imediatamente depois do ataque inicial. A mais longa barra gráfica, o mais longo decremento.
Reverb Depth / Chorus Depth DSP ON/OFF / DSP Depth	Para detalhes sobre os efeitos digitais, veja páginas 57, 124.
DSP type	Determina o tipo de efeito DSP a ser aplicado na voz Organ Flutes. Normalmente este será um dos sete efeitos Rotary Speaker disponíveis. Se qualquer outro tipo de efeito for selecionado, o botão Rotary SP speed ([C]) no display FOOTAGE/VOL/ATACK não irá controlar o rotary speaker speed. Ao invés disso, irá ter o mesmo efeito do botão VOICE EFFECT [VARIATION].
Variation Variation	Determina se a variação do DSP será programada para devagar (slow) ou rápida (fast) quando a voz organ flutes é selecionada (quando a função Voice Set está ligada – pág. 143).
Value	Programa o valor do parâmetro da variação DSP (ex: ''LFO Freq'' para um efeito rotary speaker) quando a variação DSP está ativada.
EQ Low EQ High	Os parâmetros EQ determinam a freqüência e o ganho das bandas Low e High.

Gravando suas performances e criando canções – Song Creator

Com este poderoso ainda fácil de usar criador de som, você pode gravar suas próprias performances de teclado e as armazenar para futuras chamadas. Alguns diferentes métodos de gravação estão disponíveis: Gravação rápida (pág. 93), que deixa você gravar fácil e rapidamente; Gravação múltipla (pág. 94), que deixa você gravar várias partes diferentes; e Gravação passo a passo (pág. 96), que deixa você entrar com as notas uma por uma. As canções não somente podem incluir as programações de voz para a performance do teclado (Main, Layer, Left), como também as partes de efeitos, harmonia, vocal e auto acompanhamento. A canção gravada pode ser armazenada na memória interna ou no disquete (pág. 38, 44).

Sobre a gravação de canção

- **Gravação rápida (pág. 43)**

Este é o método mais fácil de gravação, e deixa você rapidamente gravar a canção de piano que você está praticando. Você pode selecionar das três partes: mão direita, mão esquerda e auto acompanhamento. Por exemplo, você pode gravar somente sua performance da mão direita, ou você pode simultaneamente gravar ambas suas mãos e o auto acompanhamento.

- **Gravação múltipla (pág. 94)**

Isto permite a você gravar uma canção com vários sons de instrumentos diferentes, e criar o som de uma banda ou orquestra completa. Grava a performance se cada instrumento individualmente e cria composições completamente orquestradas. Você pode também gravar sobre uma parte existente de uma canção interna ou do disquete com sua própria performance.

- **Editando a canção (pág. 102)**

O PSR-2000/1000 também permite editar as canções que você gravou pelos métodos Gravação rápida, Gravação múltipla e Gravação Passo a passo.

NOTA

- A capacidade da memória interna do PSR-2000/1000 é por volta de 580KB (PSR-2000)/260KB (PSR-1000). A capacidade de memória para os disquetes 2DD e 2HiD é por volta de 720KB e 1.44MB, respectivamente. Quando você armazenar dados nestes locais, todos tipos de arquivos do PSR-2000/1000 (vozes, estilos, canções, registros, etc.) são armazenados juntos.

- O sinal de entrada do microfone (PSR-2000 somente) não pode ser gravado.

- Canções gravadas no PSR-2000/1000 são automaticamente gravadas como SMF (Standard MIDI File Format

Gravação Rápida

Este é o mais fácil método de gravação – perfeito para rapidamente gravar e reproduzir uma canção de piano que você está praticando, então você pode checar seu progresso.

- **Quando criar uma nova canção**

  - **Quando gravar sobre a parte de uma canção interna ou uma canção do disquete com sua própria performance:**

1- Selecione a canção desejada (pág. 76, 78).

2- Selecione a voz e o estilo de acompanhamento que você quer usar nesta canção.
Se você quer gravar para as vozes MAIN/ LAYER/ LEFT tenha certeza de ligar os botões **[MAIN]/ [LAYER]/ [LEFT].** Faça qualquer outra programação desejada (Reverb, Chorus. Etc.) como quiser.

3- Simultaneamente segure o botão [REC] e pressione o botão correspondente ao "TRACK" que você quer gravar.
Você pode selecionar TRACK 1 ou TRACK 2 e o EXTRA TRACKS para gravação ao mesmo tempo.

Para gravar sua performance de teclado:
Pressione um dos botões **[TRACK 1]** ou **[TRACK 2].**

Para gravar o auto acompanhamento e Multi Pad performance:
Pressione o botão **[EXTRA TRACKS].**

Para parar a gravação, pressione o botão **[REC]** novamente.

4- A gravação começa assim que você toca o teclado
Você pode também começar a gravar pressione o botão SONG/ STYLE **[START/ STOP].** A gravação pode também ser iniciada pressionando o pedal, se a função de iniciar/ parar a canção está propriamente associado ao pedal (pág. 139).

- **Reproduzindo sua nova canção**

Para reproduzir a performance que acabou de gravar, retorne a canção ao início usando o botão [TOP] e pressione o botão song **[START/ STOP].** A reprodução pára automaticamente no final da canção, e retorna ao seu início.
Você pode editar a canção gravada do display **SONG CREATOR (1-16)** (pág. 105).
Pressione o botão **[6▼]** do display **SONG** para armazenar a gravação (pág. 38, 44).

> **NOTA**
> Se o botão **"LAYER"** ou **"LEFT"** está ligado antes de pressionar o botão REC, as correspondentes partes Layer ou Left serão automaticamente gravadas em diferentes canais.

> **NOTA**
> A performance da trilha ½é gravada ao canal especificado no display SONG SETTING (pág. 137).

NOTA
Você pode colocar uma segunda performance de mão-direita sobre Track 2 depois de gravar a primeira performance de mão-direita (incluindo as vozes Layer) sobre TRACK 1. Para fazer isto, desligue o botão **[LEFT]** e repita passos 2 e 3.

NOTA
Para pausar, pressione o botão SONG **[START/ STOP].** Para retornar a gravação, pressione o mesmo botão novamente.

NOTA
Você pode também usar o clique do metrônomo como um guia enquanto grava.
O som do metrônomo não é gravado.

CUIDADO
Desligando a força automaticamente apagará sua performance gravada. Se você deseja salvar a gravação, tenha certeza de armazena-la na memória interna ou no disquete (pág. 38, 44).

Gravação Múltipla

Isto permite a você gravar uma canção com vários sons de instrumentos diferentes sobre os dezesseis canais, e criar o som de uma completa banda ou orquestra.

As estruturas dos canais e partes são mostradas na tabela abaixo.

Sobre as partes do estilo de acompanhamento

Rythm .... Esta é a base para o acompanhamento, contém os padrões de ritmo da bateria e percussão. Usualmente um dos “drum kits” é usado.

Bass .... Esta parte usa vários sons de instrumentos para combinar o estilo, tal como Acoustic Bass, Synth Bass, e outros.

Chord .... Este é o rítmico acorde de fundo, comumente usado com vozes de piano e violão.

Pad .... Esta parte caracteriza sustentação de acordes e comumente usa exuberantes sons como strings, organ, e choir.

Phrase .... Esta parte é usada para vários embelezamentos e rifes que elevam a canção, tal como seções de acentos de metais e arpejos de acordes.

- **Quando criar uma nova canção**

- **Quando gravar sobre a parte de uma canção interna ou uma canção do disquete com sua própria performance:**

1- Selecione a canção desejada (pág. 76, 78).

2- Selecione o canal desejado para gravação (programe para "REC") simultaneamente segurando o botão [REC] e pressionando o apropriado botão [1▲ ▼] – [8▲ ▼]. Vários canais podem ser selecionados ao mesmo tempo.

REC .... Habilita a gravação para o canal
ON .... Habilita a reprodução do canal
OFF .... Silencia o canal

Para cancelar ou desabilitar gravação, pressione o botão **[REC]** mais uma vez.

NOTA
A parte é automaticamente selecionada quando programar vários canais para "REC" ao mesmo tempo.

3- Selecione a parte que você quer associar ao canal a ser gravado.
Isto determina quais partes do teclado (MAIN/ LAYER/ LEFT) e as partes do estilo de acompanhamento (RHYTHM ½, BASS, etc.) serão gravadas ao canal selecionando no passo 2.
Para uma lista das associações padrões iniciais, veja pág. 94.

4- A gravação começa assim que você toca o teclado.
Você pode também iniciar a gravação pressione o botão SONG/ STYLE **[START/ STOP].** A gravação pode ser iniciada/ parada pressionando o pedal se a função "Recording Punch IN/ OUT" está programada para o pedal (pág. 101).

5- Para parar a gravação, pressione o botão [REC] novamente.
Você pode também usar o pedal, soltando-o, para parar a gravação se a função se a função "Recording Punch IN/ OUT" foi associada ap pedal (pág. 101).

6- Reproduza sua nova canção
Para reproduzir a performance que você gravou, retorne a canção ao início, usando o botão SONG **[START/ STOP].**
A reprodução pára automaticamente no final da canção, e retorna ao seu início.

END – Para gravar uma nova parte, repita os passos 2- 6 acima.
Você pode programar as partes gravadas anteriormente para reprodução, e as monitorar enquanto você grava uma nova parte. Continue neste caminho até você ter uma canção completa. Você pode editar a canção gravada dos displays **SONG CREATOR (1-16)** – (pág. 105).
Pressione o botão **[6▼]** do display **SONG** para armazenar a gravação (pág. 38,44).

NOTA

Quando selecionar a parte MIDI

- **Configurando um único canal para MIDI**

Todos dados recebidos via qualquer dos canais MIDI 1-16 é gravado. Quando estiver usando um externo teclado ou controlador MIDI para gravar, isto deixa você gravar sem ter que configurar o canal de transmissão MIDI no dispositivo externo.

- **Configurando vários canais para MIDI**

Quando estiver usando um externo teclado ou controlador MIDI para gravar, isto gravará somente os dados configurados no canal MIDI – significa que o dispositivo externo também deve ser configurado para os mesmos canais.

NOTA
Uma única parte (com a exceção da parte MIDI) não pode ser associada a vários canais.

NOTA
As programações da parte gravada são armazenadas temporariamente até você executar a gravação rápida, selecionar a canção, ou desligar a energia.

NOTA
Para pausar, pressione o botão SONG **[START/ STOP].** Para voltar pressione o mesmo botão novamente.

NOTA
Você pode também usar o clique do metrônomo como um guia enquanto grava.
O som do metrônomo não é gravado.

CUIDADO
Desligando a força automaticamente apagará sua performance gravada. Se você deseja salvar a gravação, tenha certeza de armazena-la na memória interna ou no disquete (pág. 38, 44).

Gravando notas individuais – Gravação passo a passo

Este método deixa você criar a canção entrando as notas uma por uma, sem ter que toca-las em tempo real. Isto também é conveniente para gravação dos acordes e da melodia separadamente.

Operação

1- **Selecione uma canção existente (pág. 76,78) que você quer adicionar partes ou regravar.**

2- **Pressione o botão [DIGITAL RECORDING]**

3- **Pressione o botão [A] para acessar o display Song Creator**

4- **Usando os botões [BACK] / [NEXT], selecione as guias "1-16" para gravação de melodias e outras partes, ou selecione a guia "CHD" (Chord) para gravação de acordes, e selecione um canal a ser gravado com o botão [F] (CH)**

5- **Acesse o display Step Record pressione o botão [G]**

NOTA
Qualquer programação de voz, efeito e outros, que você faz no Mixing Console são automaticamente canceladas quando você acessa a página CHD (Chord).

NOTA
As vozes nas páginas USER e FLOPPY DISK não podem ser selecionadas pela gravação passo a passo. Você pode selecionar vozes da página PRESET; entretanto, estas podem soar ligeiramente diferentes das vozes originais.

6- Para entrar a nota, primeiro especifique a duração e a velocidade no display, então entre o tom com o toque da nota no teclado.

Move a posição do cursor acima é abaixo.

Retorna o cursor ao começo da canção (a primeira nota do primeiro compasso)

Use estes botões para mover o evento selecionado, em unidades de compasso (BAR), beat, e clocks. Para informação sobre programação compasso/ beat/ clock, veja abaixo.

Especifica o tipo de nota a ser colocada em seguida. (notas sextavadas somente estão disponíveis quando se grava a melodia.)
Isto também determina a posição para a qual o ponteiro avançará depois que uma nota for entrada.

Determina a velocidade (força) da nota a ser entrada (somente quando se grava a melodia). Para informação sobre programação de velocidade, veja abaixo.

Determina a duração da nota (como uma porcentagem) da posição a qual é entrada. (Isto somente está disponível quando se grava a melodia). Para informação sobre configurações “Gate time”, veja abaixo.

Cada pressionamento deste botão alterna entre os três selecionadores básicos de nota no lado inferior do display: normal, pontuada e terceto. (Isto somente está disponível quando se grava a melodia).

Apaga o evento do cursor.

END – Para fechar o display STEP RECORD, pressione o botão [EXIT]. Tenha certeza de armazenar os dados gravados, pressione o botão [I] (SAVE) (pág. 44).

- **Compasso/ Beat/ Clock**

- **Velocidade**
  A tabela abaixo mostra as programações disponíveis e os correspondentes valores de velocidade.

  - **Gate Time**
  As seguintes programações estão disponíveis:

Normal
Tenuto
Staccato
Staccatissimo
Manual .... O Gate time (duração da nota) pode ser especificado como uma porcentagem.

Gravando Melodias – Gravação Passo a Passo (Nota)

Nesta seção, mostraremos como usar a Gravação Passo a Passo guiando você através deste real exemplo de música, mostrado a direita. As operações aqui se aplicam o passo 6 da pág. 97.

1-1 Selecione esta nota
1-2 Enquanto segura esta nota ...
1-3 ... Pressione esta.

2-1- Selecione esta nota

3-1- Pressione o botão para mostrar as notas pontuadas.
3-2- Selecione esta nota.

4-1- Chame as notas normais pressionando este botão
4-2- Selecione esta nota.

Reproduza a melodia criada recentemente
Use o botão **[C] (▲)** para mover o cursor ao início da canção, e pressione o botão SONG **[START/ STOP]** para ouvir as recentes notas entradas. Para realmente entrar os dados gravados, pressione o botão **[F] (OK).** Os dados entrados podem ser editados do display **SONG CREATOR (1-16)** (pág. 105).

Gravando mudanças de acordes para o Auto Acompanhamento – Gravação Passo a Passo (Acordes).

A gravação Passo a Passo de Acordes torna possível a gravação das mudanças de acorde do Auto Acompanhamento com o tempo preciso. Desde que as mudanças não tem que ser tocadas em tempo real, você pode facilmente criar complexas e curtas mudanças de acorde – com as quais você pode gravar a melodia no modo normal.
As operações aqui se aplicam ao passo 6 da página 97.

Entrando Acordes e Seções (Passos de Acorde)
Por exemplo, você pode colocar a seguinte progressão de acorde pelos procedimentos descritos abaixo.

1- Pressione o botão MAIN [A] para especificar a seção, e entre os acordes como mostrado à direita

Selecione este valor de nota e toque acordes indicados à direita.

2- Pressione o botão [BREAK] para especificar a seção Break, e entrar ao acordes como mostrados à direita.

Selecione este valor de nota e toque acordes indicados à direita.

3- Pressione o botão MAIN [B] para especificar a seção e entrar o acorde indicado à direita.

Selecione este valor de nota e toque acordes indicados à direita.

- **Reproduza a progressão de acordes criados recentemente**
  Use o botão **[C] (▲)** para mover o cursor ao início da canção, pressione o botão SONG **[START/ STOP]** para ouvir as notas entradas recentemente. Para realmente entrar os dados gravados, pressione o botão **[F] (OK)**. Os dados entrados podem ser editados do display **SONG CREATOR (CHD)** (pág. 106). Finalmente, pressione o botão **[F] (EXPAND)** do display **SONG CREATOR (CHD)** em ordem de converter os dados introduzidos na canção.

NOTA
Marca Final
Uma marca “END” é mostrada no display, indicando o final da canção.
A real posição da marca final é diferente, dependendo da seção que é colocada no final da canção. Quando uma seção de finalização é colocada, a marca Final automaticamente segue os dados da finalização. Quando uma outra seção que não a de finalização é colocada, a marca Final é programada para dois compassos depois da última seção.
A marca final pode ser livremente programado para qualquer posição desejada.

Selecionando opções de gravação: Início, parada, Punching In/Out – Rec Mode.
O método de chamada desta operação se aplica o passo 4 da pág. 86. Acesse o seguinte display usando os botões **[BACK]/ [NEXT]**.

Estas configurações determinam como começará a gravação.

Normal
Pressione o botão SONG **[START/STOP]** habilita a sincronização em espera e a sobreposição da gravação começa assim que você começar a tocar o teclado.

First Key On (Tocando a primeira tecla)
A sobreposição da gravação começa assim que você tocar o teclado. Esta programação também preserva os dados da introdução anterior, deixando você gravar sobre a introdução anterior sem a apagar.

Punch In At
A canção é reproduzida normalmente até o compasso indicado (programado botões [3▲▼]), então a sobreposição da gravação começa no compasso.

Determina o compasso em que a sobreposição da gravação começa (quando está selecionado "PUNCH IN AT").

Esta configuração determina como a gravação irá parar como também o que acontecerá aos dados gravados anteriormente.

Replace All
Isto apaga todos dados seguindo o ponto em que a gravação começa.

Punch Out
Isto mantém todos dados seguindo o ponto em que a gravação é parada.

Punch Out At
A sobreposição da gravação continua até o compasso indicado (programado pelos botões **[6▲ ▼]**), então pára ao compasso Puch Out, depois disto a reprodução da canção continua normalmente.

Acessa o display **SONG**, do qual você pode salvar o dado editado.

Determina o compasso Punch Out – o compasso em que o sobreposição da gravação Punch In pára (quando "PUNCH OUT AT" está selecionado).

Quando isto está programado em ON, você pode usar o pedal para controlar os pontos punch-in e punch-out. Pressione e segure o pedal para gravar. A gravação pára quando você soltar o pedal.

Sobre Punch In/ Out
Esta opção é útil principalmente para regravação ou reposição de uma seção específica de um canal já gravado. A ilustração abaixo indica uma variedade de situações em que os compassos selecionados são gravados em uma frase de um compasso oitavado.

***1** Quando os compassos 1-2 não são sobrepostos, a gravação começa do compasso 3.

***2** Você terá que pressione o botão [REC] ao final do compasso 5.

Editando uma canção gravada

Se você gravou uma canção usando Gravação Rápida, Gravação Múltipla, ou Gravação Passo a Passo, você pode usar a opção de edição para mudar a canção.

Editando parâmetros relacionados aos canais – Canal
Acessando as operações aqui, se aplica o passo 4 da pág. 96. Para acessar o display mostrado abaixo, use os botões **[BACK/ NEXT]**.

Quantize

Deixa você "limpar" ou apertar o tempo de um canal gravado anteriormente. Por exemplo, a seguinte passagem musical foi escrita com os valores exatos de notas semínima e colcheia.

Embora você pense que pode ter gravado a passagem precisamente, sua performance real pode ter sido ligeiramente a frente ou atrás do beat. Quantize permite alinhar todas as notas do canal para que o tempo seja absolutamente preciso ao específico valor de nota (veja abaixo).

Use isto para selecionar a desejada operação de edição.

Executa a operação Quantize. Depois que a operação é completada, este botão muda para **[UNDO]**, deixando você restaurar os dados originais, se você não estiver satisfeito com os resultados. A função UNDO (desfazer) tem somente um nível; somente a operação anterior pode ser desfeita.

Seleciona o desejado canal a ser ajustado.

Chama o display **SONG** do que você pode salvar os dados editados.

Determina quão fortemente as notas serão ajustadas. Se um valor diferente de 100% é selecionado, as notas serão movidas próximas aos beats especificados, somente pelo total especificado.
Aplicando menos que 100%, permite preservar algo do sentimento "humano" na gravação.

Selecione o tamanho do ajuste (resolução). Veja abaixo para detalhes.

- **Sobre o tamanho Quantize**
  Programe o tamanho Quantize para corresponder às menores notas no canal que você está trabalhando. Por exemplo, se os dados foram gravados com ambas notas semínima e colcheia use colcheia para o tamanho Quantize. Se você aplicar uma semínima no tamanho Quantize, as colcheias serão movidas ao topo das semínimas.

Um compasso de oito notas antes do ajuste.

Depois do ajuste de colcheia

Tamanho Quantize

Semínima	Colcheia	Semicolcheia	Fusa	Semicolcheia + Colcheia tercina *
Semínima tercina	colcheia tercina	Semicolcheia tercina	Colcheia + Colcheia tercina *	Semicolcheia + Semicolcheia tercina *

As três programações Quantize marcadas com asteriscos (*) são excepcionalmente conveniente, já que elas permitem ajustar dois valores de notas diferentes ao mesmo tempo, sem comprometer o ajuste de cada uma. Por exemplo, se você tem ambas, notas colcheias justas e notas colcheia tercinas, gravadas no mesmo canal e você usa o quantize para as colcheias justas, todas notas do canal são ajustadas para colcheias justas – eliminando completamente qualquer tercina sentida no ritmo. Entretanto, se você usar a programação "colcheia + colcheia tercina", ambas notas, justa e tercina, serão ajustadas corretamente.

Delete (Excluir)

Permite excluir dados gravados em um específico canal.

Use estes para selecionar a operação de edição desejada.

Exclui todos dados no canal selecionado. Depois a operação é completada, este botão muda para **[UNDO]**, deixando você restaurar o dado original. A função Undo (desfazer) tem somente um nível; somente a operação anterior pode ser desfeita.

Acessa o display **SONG** do qual você pode salvar os dados editados.

Estes selecionam o canal a ser apagado.

Mix (Mixar)
Esta função deixa você mixar os dados de dois canais e colocar o resultado em um canal diferente. Isto também permite a você copiar os dados de um canal para outro.

Use estes para selecionar a operação de edição desejada.

Executa a operação Mix. Depois que a operação estiver completa, este botão muda para **[UNDO]**, deixando você restaurar os dados originais se não estiver satisfeito com o resultado da mixagem. A função Undo tem somente um nível; somente a operação anterior pode ser desfeita.

Acessa o display **SONG** do qual você pode salvar os dados editados.

Estes deixam você especificar os dois canais fontes a serem mixados.

Se “COPY” é selecionado aqui, os dados do Source 1 são copiados para o canal Destination.

Determina o canal em que a mixagem ou cópia do resultado será colocada.

> **NOTA**
> Todos os dados que não sejam os mixados são derivados do canal Source 1.

Channel Transpose (Transposição de Canal)
Permite transpor os dados gravados de canais individuais para cima ou para baixo em um máximo de duas oitavas em incrementos de semitom.

Use este para selecionar a operação de edição desejada.

Executa a operação de transposição do canal. Depois da operação estar completa, este botão muda para **[UNDO]**, deixando você restaurar os dados originais se não estiver satisfeito com os resultados obtidos. A função Undo tem somente um nível; somente a operação anterior pode ser desfeita.

Altera entre os dois displays de canais: Channels 1-8, e Channels 9-16.

Para simultaneamente programar todos os canais com o mesmo valor, ajuste a transposição de canal para um dos canais enquanto segura este botão.

Acessa o display **SONG**, do qual você pode salvar os dados editados.

Determina o total da Transposição de Canal para cada canal.

Set Up (Programação)

Você pode mudar as programações iniciais da canção – assim como voz, nível e tempo – para as programações correntes do console de mixagem ou do painel de controle.

Use estes para selecionar a operação de edição desejada.

Executa a operação SET UP. Uma vez que SET UP for executada a operação não pode ser cancelada ou desfeita.

Acessa o display **SONG**, do qual você pode salvar os dados editados.

Use estes para marcar os itens selecionados.
Itens marcados são armazenados com a canção.

Determina qual opção de reprodução e funções serão automaticamente chamadas com a canção selecionada. Todos eventos, com a exceção de "KEYBOARD VOICE", podem ser gravados somente no começo da canção.
Antes de você selecionar ou marcar qualquer um destes itens (outro que não seja o Keyboard Voice), tenha certeza de retornar a canção ao início usando o botão **[TOP]** e parando a reprodução.

Song......Armazena a programação do tempo e todas as programações feitas no Console de Mixagem (PSR-2000).
Armazena a programação do tempo (PSR-1000).

Keyboard Voice .... Permite programar automaticamente a voz das partes tocadas no teclado (Main/Layer/Left) quando reproduz a canção.
Armazena as programações ON/OFF das vozes e partes tocadas no teclado. Para gravar uma mudança de voz para uma parte tocada no teclado no meio da canção, pare a canção no ponto desejado, faça a mudança da voz, e pressione o botão [D] (EXECUTE).

Lyrics language .... Armazena as programações do display Lyrics.

Score Setting .... Armazena as programações do display (PSR-2000 somente)

Mic. Settings .... Armazena as programações de microfone no console de mixagem (PSR-2000 somente).

Editando eventos de notas – 1-16

Deste display, você pode editar individuais eventos de nota (veja abaixo). Chamando as operações aqui aplicamos o passo 4 da página 96. Use os botões **[BACK]/ [NEXT]** para acessar o display abaixo.

Use estes para mover o cursor acima/abaixo para selecionar o evento desejado.

Retorna a posição inicial da canção corrente (a primeira nota do primeiro compasso).

Use estes para mover o cursor a direita/esquerda e selecionar o parâmetro desejado do evento destacado. Tenha em mente que movendo o cursor para fora do valor editado, automaticamente entrará aquele valor.

Determina o canal a ser editado.

Acesse o display **Step Recording** (pág.97).

Acessa o display **Filter** (pág. 107), deixando você selecionar somente os eventos que deseja mostrar na Lista de Eventos.

Acessa o display **SONG** do qual você pode salvar os dados editados.

Segurando este botão enquanto usa as botões **[A]** e **[B]** deixa você selecionar múltiplos eventos.

Cola todos eventos recortados ou copiados no local selecionado.

Se o valor do cursor for mudado, pressionando isto, restaura o valor original.

Determina a corrente posição do evento a ser editado.

Para ajustes gerais do valor de evento.

Copia todos eventos selecionados. Os eventos copiados podem ser colados em outro local.

Para ajustes finos do valor de evento.

Recorta (apaga) todos eventos selecionados. Os eventos recortados são copiados e podem ser colados em outro local.

Apaga o evento da posição do cursor.

Adiciona um novo evento a lista de eventos.

NOTA
Para realmente entrar um valor editado, mova o cursor para fora do valor ou pressione o botão SONG **[START/STOP]**.

Eventos de Notas

Parâmetro	**Descrição**
Note	Determina a afinação, velocidade (volume) e comprimento da nota.
Ctrl (Control change)	Determina o número de controle de mudança e o valor. Para detalhes sobre mensagens de controle de mudança, veja o separado folheto Data List (MIDI Data Format).
Prog (Program change)	Determina o número de voz (programa). Para detalhes sobre mensagens de mudanças de programa, como programá-las, veja o separado folheto Data List (Voice List).
P.Bnd (Pitch bend)	Determina o valor do pitch bend
A. T. (After touch)	Determina o valor after touch.

NOTA
O som das vozes gravadas com gravação passo a passo podem soar ligeiramente diferentes do original.

Editando Eventos de Acorde – CHD
Deste display, você pode editar os eventos de acorde que você gravou para a canção.
As operações aqui se aplicam ao passo 4 da página 96. Use os botões **[BACK]/[NEXT]** para chamar o display abaixo. Com exceção do botão [F] (EXPAND), as operações aqui são as mesmas de Editando Eventos de Nota (pág. 105).

Pressione este para converter o acorde gravado e seção entrada dentro da canção.

> **NOTA**
> Para realmente entrar um valor editado, mova o cursor para fora do valor ou pressione o botão SONG **[START/STOP]**

Eventos de Acorde

Parâmetro	**Descrição**
Style (Estilo de acompanhamento)	Mostra o nome do estilo de acomp anhamento. Para entrar um estilo, acesse o display Style e selecione o estilo desejado.
Tempo	Determina o valor do tempo.
Chord	Especifica o acorde – nota raiz, tipo de acorde e nota do baixo.
Sect (Section)	Especifica a seção – nome e variação.
OnOff (Channel on/off)	Determina se canais específicos (rhythm, bass, etc.) são ativados ou desativados.
CH.Vol (Channel volume)	Determina o nível dos canais específicos (rhythm, bass, etc.)
S.Vol (Style volume)	Determina o nível do estilo de acompanhamento inteiro.

Editando Eventos de Sistema – SYS/EX. (System Exclusive)
Deste display, você pode editar eventos de sistema gravados.
As operações aqui, se aplicam ao passo 4 da página 96. Use os botões **[BACK] / [NEXT]** para acessar o display abaixo. As operações aqui são as mesmas do Editando Eventos de Nota (pág. 105)

Eventos de Sistemas

Parâmetros	**Descrição**
ScBar (marca o compasso inicial)	Determina o número do compasso inicial. O número do compasso é indicado no display MAIN ou na notação musical (PSR-2000 somente). Somente um valor pode ser especificado no início da canção
Tempo	Determina o valor tempo
Time (Programação de tempo)	Determina a programação de tempo
Key	Determina a tecla, como também a programação de maior/menor
XG Prm (Parâmetros XG)	Permite fazer várias mudanças detalhadas nos dados. Para mais informações sobre os parâmetros XG, veja o separado folheto Data List (MIDI Data Format).
SYS/EX. (Sistema exclusivo)	Mostra os dados de sistema exclusivo na canção. Isto não deixa você mudar o real conteúdo dos dados; entretanto deixa você apagar, recortar, copiar e colar as dados.
Meta (Evento Meta)	Mostra os eventos meta SMF na canção. Isto não deixa você mudar o real conteúdo dos dados; entretanto deixa você apagar, recortar, copiar e colar as dados.

Inserindo e Editando Letras
Esta conveniente função permite inserir o nome da canção e as letras para a canção. Também permite mudar ou corrigir letras existentes. Para maiores informações sobre eventos de letras, veja a tabela abaixo. As operações aqui, se aplicam ao passo 4 da página 96. Use os botões **[BACK]/[NEXT]** para acessar o display abaixo. As operações aqui são as mesmas como em Editando Eventos de Nota (pág. 105).
No seguinte exemplo, nós iremos escrever uma porção de letras para uma das canções, “Twinkle Twinkle Little Star”.
Selecione a canção interna “Twinkle Twinkle Little Star”. O método para selecionar é o mesmo como o descrito na página 76 e 83.

1- **Mova o cursor ao evento contendo a letra "star".**
2- **Mova o cursor até a palavra "star"**
3- **Use estes botões para chamar o display Lyric, do qual você pode inserir letras.**
Do display **Lyric** (pág. 45), insira a nova palavra, "(seu nome)".

4- **Pressione este botão para salvar a recente letra alterada.**

NOTA
Para realmente inserir um valor editado mova o cursor para fora do valor ou pressione o botão SONG **[START/STOP]**.

Eventos de Letras

Parâmetros	**Descrição**
Name (Nome da canção)	Determina o nome da canção. Isto acessa o display NAME, do qual você pode inserir o nome.
Lyric	Permite a você inserir letras.
Code (Outros controles)	CR: Insere uma quebra de linha no texto das letras LF: Apaga a corrente letra mostrada e mostra os próximos programas de letras.

Customizando a Lista de Eventos – Filter
Esta função permite determinar que tipos de evento serão mostrados nas telas de edição de eventos. Para selecionar um evento para a tela, marque a caixa correspondente ao nome do evento. Para filtrar um evento para que ele não seja mostrado na lista, remova a marca para que a caixa fique vazia.
Para acessar o display abaixo pressione o botão **[H] (FILTER)** de qualquer dos seguintes displays: CHD, 1-16, SysEx, ou LYRICS (pág. 105 - pág. 107).

Acessa o display Main Filter. Para maiores informações para cada tipo de evento, veja o separado folheto Data List (MIDI Data Format).

Acessa o display Control Change Filter. Para maiores informações para cada tipo de evento, veja o separado folheto Data List (MIDI Data Format).

Acessa o display Accompaniment Filter. Para maiores informações para cada tipo de evento, veja o separado folheto Data Lista (MIDI Data Format).

Insere marcas para todos itens.

Seleciona somente notas; marcas para todos os outros caixas são removidas.

Inverte as programações de marcas para todas as caixas. Em outras palavras, isto insere marcas para todas as caixas que estavam desmarcadas e vice-versa.

Insere / Remove a marca do item selecionado.

Seleciona o item rolando acima/abaixo, um item por vez

Seleciona o item rolando acima/abaixo, oito itens por vez.

END- Executa as programações pressionando o botão **[EXIT].**

Criando estilos de acompanhamento – Criador de Estilos
Esta poderosa característica permite criar seus próprios estilos originais, que podem então serem usados para o auto acompanhamento – como com os estilos pré-existentes.

Sobre a Criação de Estilos de Acompanhamento
A tabela a direita mostra as partes básicas (ou "canais") que fazem cada seção de um acompanhamento. Para criar um estilo de acompanhamento, grave padrões para os vários canais um por um, para cada seção que você quer criar.

- **Gravação em Tempo Real (pág. 110)**
  Você pode gravar estilos de acompanhamento simplesmente tocando as partes do teclado em tempo real. Entretanto você não tem que gravar cada parte por você mesmo – você pode escolher um existente estilo de acompanhamento que se aproxima ao estilo que você quer, então adicione ou substitua as partes naquele estilo como necessário para criar seu próprio estilo customizado.

Características de Gravação em Tempo Real

- **Loop recording**
  Desde que a reprodução do auto acompanhamento repita os padrões de acompanhamento de diversos compassos em um ''loop'', você pode também gravar padrões em um loop. Por exemplo, se você iniciar a gravação com uma seção Main de dois compassos, os dois compassos serão gravados repetidamente. Note que sua gravação será reproduzida do próximo loop (repetição), deixando você gravar um novo material enquanto ouve as partes que gravou anteriormente.

- **Overdub recording**
  Esta opção permite a você gravar novo material para a faixa que já contém dados gravados, sem apagar os dados originais. Na gravação de estilo, os dados gravados permanecem intactos, a menos que você especificamente os apague. Por exemplo, se você iniciar a gravação com a seção Main de dois compassos, os dois compassos são repetidos. Como você grava notas para cada passo do loop (repetição), estas notas são reproduzidas no próximo loop, deixando você fazer nova gravação enquanto ouve as partes anteriores.

- **Step Recording (pág. 111)**
  Este método é como escrever notação de música em papel, permitindo a você inserir cada nota individualmente e especificar seu comprimento. Isto é ideal para fazer gravações precisas ou para gravar partes que são difíceis de tocar.

- **Construindo um estilo de acompanhamento (pág. 112)**
  Permite a você criar estilos de composição combinando vários padrões dos internos estilos de acompanhamento. Por exemplo, se você quer criar seu próprio estilo original 8-beat, você pode pegar padrões de ritmo do estilo "8 Beat 1", usar os padrões de baixo do "8 Beat 2" e importar os padrões de acorde do estilo "Pop Rock" – combinando os vários elementos para criar um estilo de acompanhamento.

- **Editando um estilo de acompanhamento (pág. 113)**
  Com a opção de edição, você pode customizar edições de estilo que você criou pela gravação em tempo real, gravação passo a passo, e construção de outros estilos.

NOTA
Para informações sobre a parte de estrutura do estilo de acompanhamento, veja a página 94.

NOTA
Qualquer voz pode ser selecionada para o canal RHY 1, com a exceção de Organ Flute.

Formato do Arquivo de Estilo – Style File Format
O Style File Format (SFF) combina todo conhecimento de auto acompanhamento da Yamaha em um único formato unificado. Usando as funções de edição, você pode adquirir uma completa vantagem do formato SFF e criar seus próprios estilos livremente. O esquema a direita indica o processo pelo qual o acompanhamento é reproduzido. (Isto não se aplica às faixas de ritmo.) O padrão básico ou "fonte" no esquema é o estilo original. Este padrão é gravado usando a gravação do estilo de acompanhamento (veja abaixo).

Como mostrado no esquema à direita, a real saída do acompanhamento é determinado pelas várias programações de parâmetros e mudanças de acordes (tocados na seção Auto Acompanhamento do teclado) inserido a este padrão.

Estes são os padrões gravados ao estilo de acompanhamento (pág. 116).

Estes dados são criados pelos acordes tocados na seção de Auto acompanhamento do teclado (pág. 62).

Estas programações são editadas do display PARAMETER. Estes parâmetros determinam como a afinação original é convertido quando você toca acordes na seção Auto Acompanhamento do teclado.

Operação

1- Selecione o estilo de acompanhamento desejado para edição. Para gravar um novo estilo de acompanhamento do ponto zero, acesse a página **BASIC** no display **Style Creator** e selecione **"New Style"**.

4- Grave e edite o estilo de acompanhamento. Para detalhes sobre as operações de cada display, veja as explicações iniciais da próxima página.

Use os botões **[BACK]/[NEXT]** para selecionar as várias páginas.

5- Acesse o display Style pressionando o botão [I] (SAVE) (na página Assembly: botão [J]), então salve os dados gravados/editados à página USER ou FLOPPY DISK.

END – Pressione o botão **[EXIT]** para fechar o display **STYLE CREATOR.**

Gravação em tempo real – Basic

Você pode usar a gravação em tempo real para criar seus próprios estilos de acompanhamento – tanto do ponto zero ou baseado em um acompanhamento pré-existente. As operações aqui se aplicam ao passo 4 da página 109.

1- Selecione um desejado canal para gravação segurando simultaneamente o botão [F] (REC CH) e pressionando o apropriado botão [1▲▼] – [8▲▼].

Antes de gravar para um dos canais não rítmicos **(BASS – PHR 2)**, tenha certeza de apagar os dados existentes do apropriado canal. Você pode fazer outras programações (veja a caixa "Outros parâmetros na página **BASIC**" na página 111) depois de fechar o display **REC CHANNEL** pressionando o botão **[EXIT].** Para chamar o display **REC CHANNEL** novamente, pressione o botão **[F] (REC CH)**.

Chama o display para mudar o **tempo** ou **beat** (programação de tempo).

Seleciona um estilo vazio, permitindo a você criar um novo estilo do ponto zero.

Disponível somente quando o canal é programado para **[RHY1]** ou **[RHY2]**, isto deixa você apagar os específicos sons de percussão durante a gravação. Simultaneamente segure este botão e pressione a tecla correspondente a um instrumento que você quer apagar.

Quando este botão é pressionado, **"DELETE"** irá aparecer sobre os canais contendo os dados para apagar os dados de um canal específico, simultaneamente segure este botão e pressione o apropriado botão **[1▼] – [8▼]**, então solte os botões. Antes de gravar para um dos canais não rítmicos **(BASS – PHR 2)**, tenha certeza de apagar os dados existentes do apropriado canal

REC .... Canal está habilitado para gravação.
ON .... Canal está habilitado para reprodução.
OFF .... Canal está silenciado.

2- Comece a gravação pressionando o botão STYLE [START/STOP].
A seção do estilo selecionada começa a tocar. Logo que os padrões de ritmo comecem a repetição você pode gravar os novos sons e notas passo a passo enquanto ouve o padrão. Ícones sobre as teclas convenientemente indicam os instrumentos de percussão associados as teclas.

3- Pare a gravação pressionando o botão STYLE [START/STOP] novamente.

END- Com o display REC CHANNEL mostrado, feche o display pressionando o botão [EXIT].

> **NOTA**
> Se você habilitar Sync Start (pressionando o botão **SYNC.START**), você pode começar a gravar simplesmente pressionando uma tecla do teclado.

> **NOTA**
> - Somente Drum Kit/SFX Kit pode ser selecionado para o canal RHY2.
> - Para os canais não rítmicos (BASS – PHR 2), todas vozes com exceção das vozes Drum Kit podem ser selecionadas.

Outros parâmetros no Display Basic
Botão [I] (SAVE)
Acessa o display Style para salvar os dados do estilo de acompanhamento.
Botão [3▲ ▼] [4▲ ▼] (Section)
Determina a seção a ser gravada.
Botão [5▲ ▼] [6▲ ▼] (Pattern Length)
Determina o comprimento do selecionado padrão da seção em compassos (1-32). A seção Fill In é fixa ao comprimento de um compasso.
Botão [D] (Execute)
Executa a mudança de comprimento de padrão.

> **NOTA**
> Você pode também selecionar a seção desejada para gravação pressionando o botão do painel apropriado. Pressionando um dos botões Section acesse o display SECTION, do qual você pode mudar as seções usando os botões **[6▲ ▼]/[7▲ ▼]**. Para realmente inserir as mudanças, pressione o botão **[8▲ ▼]**. Para selecionar a seção Fill In, pressione o botão **[AUTO FILL IN]**.

Gravando – Precauções

- O acorde básico usado para o estilo de acompanhamento é chamado de acorde fonte. Todos os acordes que tocam e que tonalizam aquele som são derivados do acorde fonte. Quando se grava as seções Main e Fill In (para um acorde fonte CM7), tenha os seguintes pontos em mente:
  * Quando se grava para os canais Bass ou Phrase tente usar somente as notas recomendadas; isto irá assegurar que você possa tocar vários acordes com o estilo de acompanhamento e ter ótimos resultados. (Outras notas podem funcionar, oferecendo a você usa-las como notas de passagem curtas).
  * Quando grava-se para os canais Chord ou Pad, use somente as notas do acorde CM7; isto irá segurar que você possa tocar vários acordes com estilo de acompanhamento e ter ótimos resultados. (Outras notas podem funcionar, oferecendo a você usa-las como notas de passagem curtas).

O acorde fonte é programado por padrão para CM7; entretanto, você pode mudar isto para qualquer acorde de sua preferência. Veja a seção “Fazendo Programações de Formato de Estilo de Arquivo – parâmetros” na página 116.

- Quando se grava seções Intro e Ending, você pode ignorar o acorde fonte e usar qualquer nota ou progressões de acorde que você queira. Neste caso, se você programar o parâmetro NTR para “ROOT TRANSPOSE” e o NTT “HARMONIC MINOR” (na página PARAMETER), as conversões da tonalidade normal que iriam resultar da execução de diferentes acordes serão canceladas (para reprodução) – significa que a conversão da tonalidade do acompanhamento irá somente ocorrer para mudanças na nota raiz ou alterações maior/menor.

Gravação Passo a Passo

Com este método você pode criar um estilo padrão inserindo notas e outros dados individualmente, sem ter que os tocar em tempo real. As operações aqui se aplicam ao passo 4 da página 109.

O real processo de gravação é o mesmo como em Gravação Passo a Passo de canções (pág. 96), com a exceção dos pontos descritos abaixo. Você pode também editar cada evento da página Edit e o processo de edição é o mesmo como em editando canções (pág. 102).

- Na gravação de canção a posição da marca final pode ser mudada livremente. Entretanto, ela não pode ser mudada quando cria-se estilos de acompanhamento. Isto é porque o comprimento de estilo de acompanhamento é automaticamente fixado de acordo com a seção selecionada. Por exemplo, quando cria-se um estilo de acompanhamento baseado em seção de quatro compassos, a posição da marca final é automaticamente colocada no final do quarto compasso e não pode ser mudada pela tela Step Record.
- Quando edita-se os dados gravados sobre a página Edit, você pode mudar entre os tipos de dados que você quer editar (dados de evento ou dados de controle). Pressione o botão [F] (TRACK EVT) para mudar entre o display Event (Note, Control Change, etc.) e o display Control (System Exclusive, etc.).
  Tenha certeza de programar o canal de gravação de outro display (por exemplo, display BASIC; pág. 109) previamente.

Construindo um Estilo de Acompanhamento – Assembly

Esta conveniente função permite combinar elementos de acompanhamento – assim como ritmo, baixo e padrões de acorde – de estilos existentes, e usa-los para criar seu próprio estilo de acompanhamento original. As operações aqui se aplicam ao passo 4 da página 109.

1- **Estes deixam você selecionar o estilo de acompanhamento que será usado por cada canal de seu estilo original.** Selecione o canal desejado pressionando os botões **[A] – [D], [F] – [I]** e pressione o mesmo botão para chamar a tela **Style**, do qual você pode selecionar o estilo de acompanhamento.
2- Selecione a seção de estilo e o canal que serão copiados para os correspondentes canais, selecionado com os botões **[A] – [D], [F] – [I]** acima.
3- Depois de repetir os passos 1 e 2 como desejado, pressione o botão **[J]** (SAVE) para salvar o estilo construído. Daqui, você pode armazenar as programações de todos canais (RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, etc.) para um único estilo de acompanhamento.

Determina as programações de reprodução de cada canal. Você pode construir o estilo de acompanhamento enquanto o canal e seção de estilo que serão copiados são tocados.
SOLO ....Silencia todos menos o canal selecionado.
ON ....Reproduz os canais selecionados. Quaisquer canais programados para ON no display REC CHANNEL (pág. 110) são reproduzidos simultaneamente.
OFF ....Se o canal selecionado é programado para ON no display REC CHANNEL (pág. 110), OFF não aparece e não está disponível.

NOTA
Se você mudar a seção e o canal nos passos 1 e 2, a seção e o canal especificados correntemente também são mudados. Os canais que estão sendo gravados também são alterados e a gravação é parada automaticamente.

NOTA
O parâmetro PLAY TYPE afeta somente a reprodução e não muda os reais dados do estilo de acompanhamento.

Editando os Estilos de Acompanhamentos Criados
As operações aqui se aplicam ao passo 4 da página 109.

Mudando o Toque Rítmico – Groove e Dynamics
Esta versátil opção oferece uma ampla variedade de ferramentas para mudar o toque rítmico de seus estilos de acompanhamentos criados. As operações aqui se aplicam ao passo 4 da página 109.

- **Groove**

Use estes para selecionar a operação de edição desejada.

Executa a operação Groove. Depois da operação estar completada, este botão muda para **[UNDO]** deixando você restaurar os dados originais se não estiver satisfeito com o resultado obtido. A função Undo tem somente um nível; somente a operação anterior pode ser desfeita.

Acessa o display **Style** e deixa você armazenar os dados do estilo de acompanhamento editado.

Determina as programações para cada parâmetro Groove, (veja a lista abaixo).

Parâmetros Groove

Original Beat	Especifica a batida para qual o tempo Groove será aplicado. Em outras palavras, se "8 Beat" está selecionado, o tempo Groove é aplicado às notas colcheias; se "12 Beat" está selecionado, timing Groove é aplicado às notas colcheias tercinas.
Beat Converter	Realmente muda o tempo das batidas (especificado no parâmetro ORIGINAL BEAT acima) para o valor selecionado. Por exemplo, quando ORIGINAL BEAT é programado para "8 Beat" e BEAT CONVERTER é programado para "12", todas notas colcheias na seção são trocadas para o tempo de nota colcheia tercina. O "16-A" e "16-B" Beat Converter que aparece quando Original Beat é programado para "12 Beat" são variações de uma programação básica de nota semicolcheia.
Swing	Produz uma sensação de "Swing" pela troca de tempo de batida de fundo, dependendo do parâmetro ORIGINAL BEAT acima. Por exemplo, se o valor especificado em ORIGINAL BEAT é nota colcheia, o parâmetro Swing irá seletivamente retardar a 2º, 4º, 6º e 8º batida de cada compasso para criar a sensação de troca. As programações "A" até "E" produz diferentes degraus de alterações, com "A" sendo o mais súbito e "E" sendo o mais pronunciado.
Fine	Seleciona uma variedade de "modelos" a ser aplicado à seção selecionada. A programação "PUSH" faz certas batidas serem tocadas adiantadas, enquanto a programação "Heavy" atrasa o tempo de certas batidas. As programações numeradas (2,3,4,5) determinam que batidas serão afetadas. Todas batidas acima da batida especificada – mas não incluindo a primeira batida – serão tocadas adiantadas ou atrasadas (por exemplo, a 2º e 3º batida, se "3" é selecionado). Em todos os casos, tipos "A" produzem efeito mínimo, tipos "B" produzem efeito médio, e tipos "C" produzem efeito máximo.

- **Dynamics**

Use estes para selecionar a operação de edição desejada.

Acessa o display **STYLE** e deixa você armazenar o estilo de acompanhamento editado.

Executa a operação Dynamics. Depois de completar a operação, este botão muda para **[UNDO]**, deixando você restaurar os dados originais se não estiver satisfeito com o resultado obtido. A função Undo tem somente um nível: somente a operação anterior pode ser desfeita.

Seleciona o canal desejado que será aplicado Dynamics.

Determina as programações de cada um dos parâmetros Dynamics (veja lista abaixo).

Parâmetros Dynamics

Accent Type	Seleciona o tipo de acentuação
Strength	Determina que força do tipo de acento selecionado será aplicada. O maior valor, o efeito mais forte.
Expand/Compress	Expande ou comprime o range dos valores de velocidade, por volta de um valor de velocidade central de "64". Valores maiores que 100% expandem o range dinâmico, enquanto valores menores que 100% comprime-o.
Boost/Cut	Impulsiona ou corta todos os valores de velocidade no canal/seção selecionado. Valores acima que 100% impulsionam a velocidade geral, enquanto valores abaixo que 100% reduzem-na.

NOTA
Velocidade é determinada pela força que você toca o teclado.
Quanto mais forte você toca o teclado, maior é o valor de velocidade, e ainda, mais alto é o som.

Editando os Dados do Canal
Neste display, há cinco diferentes funções de edição relacionadas ao canal, incluindo Quantize, para edição do estilo de acompanhamento gravado. As operações aqui se aplicam ao passo 4 da página 109.

Veja as explicações abaixo.

- **Quantize**
  Veja a página 102.

- **Velocity Change**
  Impulsiona ou corta a velocidade de todas as notas no canal especificado (selecionado com os botões **[1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL)**, de acordo com a porcentagem especificada.

- **Bar Copy**
  Esta função permite que dados sejam copiados de um compasso ou grupo de compassos para outro local dentro do canal especificado. Use os botões **[4▲▼] (TOP)** e **[5▲▼] (LAST)** para especificar o primeiro e último compasso na região a ser copiada. Use o botão **[6▲▼] (DEST)** para especificar o primeiro compasso do local de destino, para qual os dados serão copiados.

- **Bar Clear**
  Esta função limpa todos os dados de um range especificado de compassos dentro do canal selecionado. Use os botões **[4▲▼] (TOP)** e **[5▲▼] (LAST)** para especificar o primeiro e último compasso na região a ser limpa.

- **Remove Event**
  Esta função deixa você remover específicos eventos do canal selecionado. Use os botões **[4▲▼] – [6▲▼] (EVENT)** para selecionar o tipo de evento desejado a ser removido.

Fazendo Programações de Estilo de Formato de Arquivo – Parameter

Este display provê uma variedade de controles de estilos – assim como a determinação de quanto a afinação e o som do estilo gravado mudam quando toca os acordes no range da mão esquerda do teclado. Para detalhes sobre os relacionamentos entre os parâmetros, veja “Formato de Arquivo de Estilo” na página 109. As operações aqui são as mesmas descritas no passo 4 da página 109.

Veja as explicações abaixo.

NOTA
Quando **NTR** é programado para **“Root Fixed”** e **NTT** é programado para **“Bypass”**, os parâmetros **“Source Root”** e **“Source Chord”** são alterados para **“Play Root”** e **“Play Chord”**, respectivamente. Neste caso, você pode mudar acordes e ouvir o som resultante de todos os canais.

- **Source Root (Nota Raiz) / Chord (Acorde)**
  Estas programações determinam a tecla original do modelo fonte (quer dizer, a tecla usada quando grava um modelo). A programação padrão de CM7 (com o Source Root de “C” e o Source Type de “M7”), é automaticamente selecionada quando os dados pré-existentes são apagados para a gravação de um novo estilo, sem considerar o Source Root e Chord incluídos nos dados. Quando você muda o Source Root/Chord do CM7 padrão para outro acorde, as notas do acorde e as notas recomendadas também mudarão, dependendo do novo tipo de acorde selecionado. Para detalhes sobre notas de acorde e notas recomendadas, veja página 111.

Quando o Source Root é C:

C= Nota de acorde
C.R= Nota recomendada

- **NTR (Note Transposition Rule) e NTT (Note Transposition Table)**
  - **NTR (Note Transposition Rule)**
    Determina o sistema para conversão de tom do modelo fonte. Duas programações estão disponíveis.

    Root Trans (Root Transpose)
    Quando a nota raiz é transposta, o relacionamento de tom entre notas é mantido. Por exemplo, as notas C3, E3 e G3 na tonalidade de C tornam-se F3, A3 e C3 quando são transpostas para F. Use esta programação para canais que contém linhas de melodia.

    Root Fixed
    A nota é mantida tão próxima quanto possível do range de nota anterior. Por exemplo, as notas C3, E3 e G3 na tonalidade de C tornam-se C3, F3 e A3 quando são transpostas para F. Use esta programação para canais que contém partes de acordes.

  - **NTT (Note Transposition Table)**
    Programa a tabela de transposição de nota para o modelo fonte.

    Bypass
    Sem transposição.

    Melody
    Adequado para transposição da linha de melodia. Use isto para canais de melodia como **PHRASE 1** e **PHRASE 2.**

    Chord

Adequado para transposição de acorde. Use para canais **Chord 1** e **Chord 2**, especialmente quando os mesmos contém partes de acordes de piano ou guitarra.

Bass
Adequado para transposição de linha de baixo. Esta tabela é basicamente similar à tabela Melody acima, mas reconhece acordes de baixo permitidos no modo de dedilhado **FINGERD ON BASS.** Use principalmente para linhas de baixo.

Melodic Minor
Quando o acorde tocado muda de maior para menor, esta tabela diminui o intervalo de terça na escala por um semitom. Quando o acorde muda de menor para maior, o intervalo de terça menor é aumentado por um semitom. Outras notas não são alteradas.

Harmonic Minor
Quando o acorde tocado muda de maior para menor, esta tabela diminui o intervalo da terça e da sexta na escala por um semitom. Quando o acorde muda de menor para maior, o intervalo da terça menor e da sexta diminuta são aumentados por um semitom.

- **High Key / Note Limit**
  - **High Key**
    Programa a maior tonalidade (limite da oitava superior) da transposição da nota para a mudança do acorde raiz. Quaisquer notas calculadas para serem maiores que a maior tonalidade, são transpostas abaixo para a oitava que pertence a maior tonalidade. Esta programação é efetiva somente quando o parâmetro NTR (pág. 116) é programado para "Root Trans".

  - **Note Limit**
    Programa o range da nota (notas maiores e menores) para vozes gravadas aos canais estilos. Pela prudente programação deste range, você pode assegurar que as vozes soem tão reais quanto possível – em outras palavras, que nenhuma nota saia do range seja tocada (por exemplo: sons de baixo acima ou sons de píccolo abaixo). As reais notas que soam são automaticamente alteradas para o range programado.

- **RTR (Retrigger Rule**
  Determina se as notas param de soar ou não e como mudam o tom em resposta as mudanças de acorde.

  Stop
  As notam param de soar.

  Pitch Shift
  O tom da nota usará bend sem um novo ataque para combinar o tipo do novo acorde.

  Pitch Shift to Root
  O tom da nota usará bend sem um novo ataque para combinar a raíz do novo acorde.

  Retrigger
  A nota é disparada com um novo ataque em um novo tom correspondendo ao próximo acorde.

  Retrigger to Root
  A nota é disparada com um novo ataque na nota raíz do próximo acorde. Entretanto, a oitava da nova nota mantém-se a mesma.

Criando Multi Pad
O PSR-2000/1000 deixa você criar suas próprias frases Multi Pad – que você pode usar em sua performance do mesmo modo como os pré-existentes Multi Pads.

Operação

1- **Selecione o desejado banco Multi Pad para edição.** Para gravar um novo Multi Pad, chame a página **RECORD** no display **Multi Pad Creator** e selecione **"New Bank"** pressionando o botão [C] (NEW BANK).

2-

3-

4- Grave e edite o Multi Pad. Para detalhes nas operações de cada display, veja as explicações iniciadas na próxima página.

Use os botões **[BACK]/[NEXT]** para selecionar a página RECORD ou EDIT.

5- Chame o display Multi Pad pressionando o botão [I] (SAVE), então salve os dados gravados/editados para a página USER ou FLOPPY DISK.

END- Pressione o botão **[EXIT]** par fechar o display **MULTI PAD**.

Gravação de Multi Pad em Tempo Real

As operações aqui se aplicam ao passo 4 da pág. 118.

Selecione o desejado Mutli Pad para gravação ou edição. Você pode também o selecionar pressionando o botão **MULTI PAD [1]** até **[4]**.

Seleciona um banco Multi Pad vazio, permitindo a você criar um novo Multi Pad.

Acessa o display NAME para inserir o novo nome.

Selecione este para empregar o modo gravação em espera (espera sincronizada).

Selecione este para salvar o pad gravado para o drive USER ou FLOPPY DISK.

Ativa ou desativa a Repetição/Combinação de Acorde de cada pad (veja abaixo).

Iniciar a Gravação

Gravação começa automaticamente assim que você toca o teclado. Você pode também iniciar a gravação pressionando o botão **STYLE [START]**. Se a Combinação de Acorde (Chord Match) está programado em ON para o Multi Pad a ser gravado, você deve gravar usando as notas da escala de C com sétima maior (C, D, E, G, A e B).

C = nota do acorde
C. R = nota recomendada
Outras: notas não-recomendadas

NOTA

- Outras notas que não aquelas da escala de C com sétima maior podem ser gravadas; entretanto, isto pode resultar na frase gravada não combinar com o acorde quando estiver sendo reproduzida.
- A parte rítmica do corrente estilo selecionado é usada como guia rítmico (no lugar de um metrônomo), reproduzindo durante a gravação. Entretanto, ela não é gravada no Multi Pad.

Parar a Gravação

Pressione o botão **[H] (STOP)** ou o botão do painel **STYLE/MULTI PAD [STOP]** para parar a gravação quando você tiver terminado a frase.

Ativando/desativando Chord Match (Combinação de Acorde) e Repeat (Repetição)

- **Repeat**
  A menos que a função Repeat esteja ativada para o pad selecionado, a reprodução irá finalizar automaticamente assim que o fim da frase é alcançado. Uma frase pode ser parada enquanto ela é tocada pressionando o botão MULTI PAD [STOP].
- **CHORD MATCH**

Se um Multi Pad é tocado enquanto o Estilo esta tocando e a função Chord Match para aquele pad está ativada (programada em "ON"), a frase será automaticamente re-harmonizada para combinar com os acordes do acompanhamento.

120

Gravação ou Edição Passo a Passo de MULTI PADS

Com este método, você pode criar um Multi Pad entrando notas e outros dados individualmente, sem ter que os tocar em tempo real. As operações aqui se aplicam ao passo 4 da pág. 118.

O real processo de gravação é o mesmo como em Gravação Passo a Passo de canções (pág. 96), com a exceção dos pontos descritos abaixo. Você pode também editar cada evento da página Edit, e o processo de edição é o mesmo como em Editando Canções (pág. 98, 99).

- Assim como a Gravação de Canção, a posição da Marca Final pode ser mudada livremente no Multi Pad Creator. Permitindo a você ajustar finamente o comprimento da frase para o Pad. Isto poderia ser conveniente, por exemplo, em sincronização repetida da reprodução de um Pad (programado para repetir) com o teclado e auto acompanhamento tocando.
- Desde que Multi Pads tenham somente uma faixa (canal), a faixa (canal) não pode ser mudada.

121

Ajustando o Balanço do Volume e Mudando Vozes – Console de Mixagem

Programe assim como um console de mixagem real, este display dá a você um compreensivo controle sobre o som.

Você pode chamar adicionais controles de mixagem básicos usando os botões **[BALANCE]** e **[CHANNEL ON/OFF]** (pág. 61).

> **NOTA**
> **Console de Mixagem**
> Esta programação do controles deixa você ajustar o balanço das vozes e suas posições estéreis, como também o total de efeitos que é aplicado para cada voz.

Operação

1- **Do display MIXING CONSOLE, pressione o botão repetidamente até o desejado display ser chamado.** Cada pressionamento do botão entre os displays listados abaixo.

PANEL PART
Inclui as partes tocadas do teclado (Main/Layer, Left), partes de acompanhamento, canção, entrada de microfone (PSR-2000 somente).
STYLE PART
Partes de acompanhamento.
SONG CH 1 – 8
Canais 1 – 8 da reprodução da canção.
SONG CH 9 - 16
Canais 9 – 16 da reprodução da canção.

> **NOTA**
> Você pode rápida e facilmente programar todas as partes para o mesmo valor do mesmo parâmetro (exceto para o parâmetro VOICE). Simultaneamente segure o botão **[A] – [J]** que corresponde ao parâmetro que você quer mudar e use os botões **[1] – [8]** do dial **[DATA ENTRY]** para mudar o valor.
>
> **NOTA**
> Para detalhes sobre parâmetros relacionados ao **Criador de Som**, veja pág. 88.

2- **Selecione outra página do Console de Mixagem usando os botões [BACK]/[NEXT] e configure o parâmetro desejado.**
Para informações sobre os vários parâmetros e configurações e como usa-las, consulte o início de explicações na pág. 122.

END – Feche o display **Mixing Console** pressionando o botão **[EXIT]**.

■ **Sobre os parâmetros**

- **VOL/VOICE (Volume/Voice) (pág.122)**
  Contem configurações relacionadas ao volume e voz de cada parte/canal. Aqui você pode também habilitar a opção Auto Revoice – que automaticamente toca canções compatíveis XG (pág. 159) com as ricas e dinâmicas vozes que são exclusivas do PSR-2000/1000. Isto dá a você sons de instrumento muito mais autênticos e realísticos para sua reprodução de canção.
- **FILTER (pág. 123)**
  Estes controles afetam o tom de qualidade da voz, deixando você adicionar força, impacto, ou brilho ao som.
- **TUNE (pág. 123)**
  Estes dão a você vários controles de afinação.
- **EFFECT (pág. 124)**
  Estes controlam o total de efeitos aplicados ao som.
- **EQ (Equalizer) (PSR-2000 somente) (pág. 127).**
  Determina o completo tom de qualidade do instrumento, deixando você ajustar o som para combinar a performance particular. Você também pode ajustar o volume do tom de qualidade de cada parte.

Programando o Nível de Volume e Voz – Volume/Voz
As operações desta página se aplicam ao passo 2 dos procedimentos da pág. 121.

1- Use estes para selecionar as linhas de parâmetro **VOICE, PANPOT** ou **VOLUME**.

Configure isto para ON para habilitar a substituição automática das vozes XG (em canções XG) com as vozes especiais do PSR-2000/1000. Para usar a voz XG programada normal, coloque isto em OFF.

Permite a você selecionar a voz específica a ser substituída.

Cada pressionamento deste botão altera entre os vários parâmetros/canais.

Estes permitem que você selecione a voz de cada parte, e ajusta o panpot e volume.

VOICE
Chama o display **VOICE**, do qual você pode selecionar a voz desejada (pág. 54).
PANPOT
Determina a posição estéreo da voz ou faixa selecionada. Uma programação de 0 coloca o som totalmente à esquerda, enquanto 64 é ao centro, e 127 é totalmente à direita.
VOLUME
Determina o nível de cada canal, dando a você um fino controle sobre o balanço de todas as partes.

2-

ALL REVOICE
Substitui todas as vozes XG substituíveis com as ricas e autenticas vozes do PSR-2000/1000.

BASIC REVOICE
Substitui somente as vozes recomendadas que são adequadas para reproduzir a canção.

ALL NO REVOICE
Todas as vozes são retornadas às originais vozes XG.

Executa as programações e fecha o display **Auto Revoice Setup**.

Fecha a tela **Auto Revoice Setup** sem executar as programações.

Seleciona as vozes usadas para substituir as vozes XG (quando **SONG AUTO REVOICE** está configurado em **ON**).

Selecione a voz XG a ser substituída (vozes geralmente usadas quando estiver reproduzindo).

NOTA
As categorias **[RHY2]** no display **STYLE PART** são somente para a voz (percussão) Drum Kit/SFX Kit.
A voz Drum Kit/SFX Kit pode ser associada somente ao **[RHY2]**.

NOTA
O canal **[RHY1]** no display **STYLE PART** pode ser associado a qualquer voz exceto para a voz Organ Flutes.

NOTA
Quando mudar a voz de ritmo/percussão (drum kits, etc.) do estilo de acompanhamento e canção pelo parâmetro VOICE, as programações detalhadas e relacionadas à voz "drum" serão zeradas, e em alguns casos você pode ser incapaz de restaurar o som original. No case de reprodução da canção, você pode restaurar o som original retornando ao inicio da canção e reproduzindo deste ponto. No case do estilo de acompanhamento estar tocando, você pode restaurar o som original selecionando o mesmo estilo novamente.

NOTA
Tenha em mente que usando a função Revoice pode resultar em um som inesperado ou não natural, dependendo dos dados particulares da canção.

Mudando a Tonalidade da Voz – Filtro
As operações desta página se aplicam ao passo 2 dos procedimentos da pág. 121.

Altera entre os parâmetros **HARMONIC** e **BRIGHTNESS**.

Cada pressionamento deste botão altera entre os vários parâmetros/canais.

HARMONIC .... Permite você ajustar o efeito de ressonância (veja o "Harmonic Content" na pág. 89).
BRIGHTNESS........... Determina o brilho da canção ajustando a freqüência de corte (pág. 89).

NOTA
Para detalhes sobre Filtro, veja pág. 89.

NOTA
Tome cuidado com estes controles. Dependendo da voz selecionada, configurações extremas podem resultar em barulho ou distorção.

Mudando a Afinação dos Programas - Tonalidade
As operações desta página se aplicam ao passo 2 dos procedimentos da pág. 121.

Altera entre os parâmetros disponíveis: **PORTAMANTO TIME, PITCH BEND RANGE, OCTAVE, TUNNING**.

Veja explicação abaixo.

Estes aumentam/diminuem (transpõe) a afinação em unidades de semitons.
MASTER.... Transpõe ambas, as afinações do teclado e a da canção reproduzida.
SONG.......... Transpõe a afinação da canção reproduzida.
KBD............ Transpõe a afinação do teclado.

PORTAMENTO TIME........ Quando a parte está programada para Mono (pág.. 58, 88), isto determina o tempo do Portamento. O mais alto valor, o mais longo tempo que leva para a afinação mudar. Portamento é somente aplicado quando você toca em legato (tocando a próxima nota antes de soltar a anterior).

PITCH BEND RANGE........ Determina o range do PITCH BEND girando para a parte correspondente. O range é de “0” até “12” com cada passo correspondendo a um semitom.
OCTAVE................................ Determina o range da afinação mudando em oitavas, sobre duas oitavas acima ou abaixo. O valor deste parâmetro é adicionado ao valor programado via botão **[UPPER OCTAVE]**.
TUNING................................ Determina a afinação do instrumento.

> **NOTA**
> **Portamento** é usado para criar uma deslizante transição na afinação de uma nota para a outra.

124

Ajustando os Efeitos
As operações desta página se aplicam ao passo 2 dos procedimentos da pág. 121.

1-

Indica o nome do tipo de cada bloco de efeito.

Pressione este para editar e armazenar o efeito (pág. 124, 125).

Cada pressionamento deste botão altera entre os vários parâmetros/canais.

Altera entre as seções de efeitos: **REVERB, CHORUS, DSP**.

Determina o total de efeito que é aplicado para cada parte. Para mais informações sobre as características de cada efeito, veja a lista **Bloco de Efeito** na pág. 125.

> **NOTA**
> Existem três seções de efeitos: Reverb, Chorus, e DSP (que contém uma variedade de tipos de efeitos). Para detalhes, veja a lista de Bloco de Efeito (pág. 125).

2-

Quando o parâmetro **BLOCK** está programado para **REVERB, CHORUS** ou **DSP1-4/DSP**, pressione isto para chamar o display do qual você pode mudar as programações detalhadas para os efeitos.

Estes determinam o bloco de efeitos e deixam você associar o efeito.
BLOCK........... Determina o bloco de efeito (grupo de efeitos similares ou relacionados).
PART................ Determina a parte para qual o efeito é aplicado. Isto é efetivo somente quando o bloco é programado para “DSP1” e o parâmetro CONNECTION é programado para “Insert” (pág. 125).
CATEGORY.... Os vários programas de efeitos (em **Type** abaixo) são agrupados em categorias. Este parâmetro pode não estar disponível dependendo do bloco selecionado.
TYPE............... Determina o tipo de efeito que é associado ao bloco de efeito selecionado. Os reais tipos de efeitos disponíveis podem diferir dependendo dos blocos selecionados.

125

3-

Acessa o display para armazenar o efeito.

Determina o nível de efeito (nível de retorno). Isto não está disponível quando o BLOCK está programado para “DSP”, PARAMETER está programado para “CONNECTION”, e VALUE está programado para “Insert”.

Determina o valor do parâmetro selecionado.

Determina o bloco de efeito.

Determina a categoria de efeito.

Determina o tipo de efeito.

Determina o parâmetro de efeito a ser ajustado.

4-

Acessa o display para nomear o User Effect (pág. 45).

Armazena as programações de efeito que você fez acima para o local **User Effect** (SYSTEM) para futuras chamadas. Para chamar o efeito, selecione **USER** do parâmetro **CATEGORY** e selecione o efeito desejado do parâmetro **TYPE**.

Selecione o destino para qual o efeito está sendo armazenado. O número de espaço de memória disponível para os destinos difere para cada bloco (veja a tabela abaixo).

NOTA
Tenha em mente que em alguns casos pode resultar em barulho, se você ajustar os parâmetros de efeito enquanto toca o instrumento.

Bloco de Efeito

Bloco	Partes	Características	Número de User Effect
REVERB	Todas Partes	Reproduz o ambiente quente de tocar em uma sala de concerto ou clube jazz.	3
CHORUS	Todas Partes	Produz um rico "encorpado" som como se diversas partes estão sendo tocadas simultaneamente.	3
DSP 1 (PSR-2000) **DSP (PSR-1000)**	Main, Layer, Left, Song (Ch. 1 – 16), MIC (PSR-2000 somente), Style	Em adição aos efeitos reverb e chorus, esta seção oferece uma variedade de efeitos especiais, incluindo distorção.	3
DSP2 - 4(PSR-2000 somente)	Main, Layer, Left, Song (Ch. 1 – 16), MIC (PSR-2000 somente) (associado automaticamente)	Qualquer bloco DSP não usado é automaticamente associado às partes ativas restantes.	10

Estrutura de Efeito
O PSR-2000/1000 oferece os seguintes sistemas de efeitos digitais. O tipo de efeito, depth, e vários parâmetros podem ser programados com os controles de painel.

Sobre as Conexões de Efeitos – Sistema e Inserção
Todos os blocos de efeitos são conectados ou roteados em um dos dois caminhos: Sistema ou Inserção. Sistema aplica o efeito selecionado para todas as partes, enquanto Inserção o efeito selecionado a uma parte específica. Reverb e Chorus são efeitos de Sistema, e DSP 2 –DSP 4 (PSR-2000 somente) são efeitos de Inserção. O DSP1/DSP, sobre a outra mão, pode ser configurado para uma das duas divisões Sistema ou Inserção.

A ilustração abaixo mostra como os vários blocos de efeito são programados e seguem fluxo sinalizado para o controle de envio/retorno programado sobre o PSR-2000/1000.

PSR-2000

Blocos DSP não usados são automaticamente associados às partes ativas.

Quando DSP é programado com um efeito de Inserção (aqui PART é programado para um dos canais STYLE), ele é posto aqui na sinalização do fluxo.

Quando DSP é p rogramado como um efeito de Sistema, ele é posto aqui na sinalização do fluxo.

PSR-1000

Quando DSP é programado com um efeito de Inserção (aqui PART é programado para MAIN), ele é posto aqui na sinalização do fluxo.

Quando DSP é programado como um efeito de Sistema, ele é posto aqui na sinalização do fluxo.

Programando o Equalizador – EQ (PSR-2000 somente)
Usualmente um equalizador é usado para corrigir a saída de som de amplificadores ou autofalantes para combinar com a especial característica da sala. O som é dividido em diversas bandas de freqüência, deixando você corrigir o som pelo aumento ou diminuição de cada banda. O equalizador permite a você ajustar o tom ou timbre do som para combinar o espaço de performance, ou para compensar certas características acústicas da sala. Por exemplo, você pode cortar alguns ranges de baixa freqüência, quando tocar em palcos ou estúdios espaçosos, onde o som é muito "abafado", ou incrementar as altas frequências em salas e espaços fechados onde o som é relativamente "morto" e livre de ecos. O PSR -2000/1000 possui uma qualificada função de equalização digital de cinco bandas. Com esta função, um efeito final – controle de tonalidade – pode ser adicionado à saída de seu instrumento.

As operações desta página se aplicam ao passo 2 dos procedimentos da pág. 121.

1-
Selecione o tipo de EQ Master.

Acessa o display MASTER EQ EDIT.

Seleciona o tipo de EQ para ajustar o EQ HIGH usando os botões **[1▲ ▼] – [8▲ ▼]**.

Seleciona o tipo de EQ para ajustar o EQ LOW usando os botões **[1▲ ▼] – [8▲ ▼]**.

2-
Uma curva editada PRESET ou USER pode ser armazenada ao USER 1ou 2.

Selecione o tipo de EQ Master.

As curvas PRESET ou USER podem ser editadas quando requeridos, via botões correspondentes no LCD – EQ1 até EQ5. Cada das 5 bandas podem ser incentivadas (valores "+") ou cortadas (valores "-") até 12 dB.

Ajusta o completo ganho de todas bandas EQ simultaneamente.

Toda vez que uma banda EQ é editada o correspondente valor EQ é destacado e o número da banda editada aparece sobre os controles Q e FREQ. Os controles Q e FREQ podem então ser usados para ajustar o Q (área de freqüência) e o FREQ (freqüência central) da banda selecionada. O maior "Q", a mais estreita área de freqüência. O range FREQ disponível é diferente para cada banda.

Usando um Microfone – MIC. (PSR-2000)
Esta extraordinária e poderosa opção usa uma avançada tecnologia de produção de voz, para automaticamente produzir harmonia vocal baseada em uma única guia vocal. Quatro distintos modos de harmonia como também uma extensiva seleção de tipos de harmonias

pré-existentes são oferecidas. Em adição a harmonia, o PSR-2000 também deixa você mudar o aparente gênero da harmonia e/ou som de guia vocal. Por exemplo, se você é um cantor, você pode ter o PSR-2000 gerando automaticamente uma segunda voz feminina de coro. Uma abrangente configuração de parâmetros, dá a você excepcionalmente, preciso e flexível controle sobre o som da harmonia vocal.

> **NOTA**
> Para detalhes sobre conectar um microfone, veja pág. 152.

Use os indicadores SIGNAL e OVER para determinar as programações apropriadas (pág. 152).

Isto chama o display **VOCAL HARMONY TYPE** (pág. 129) e deixa você programar o tipo de harmonia desejado.

Isto chama o display **MICROPHONE SETTING** (pág. 130) e deixa você ajustar o nível do microfone e efeito de harmonia vocal.

Determina a configuração on/off do efeito aplicado ao microfone, programado no display **MIXING CONSOLE** (pág. 124).

Esta conveniente função deixa você temporariamente cancelar a harmonia vocal ou outro efeito de microfone quando usar um microfone conectado. Isto é especialmente útil quando você fala entre canções durante uma performance.

Se você conectar um microfone ao PSR-2000, você pode cantar a vontade com a canção ou auto acompanhamento e ter as partes da harmonia vocal adicionada automaticamente.

Selecionando um Tipo de Harmonia Vocal

1- **Pressione o botão [VH TYPE SELECT].**
2- Selecione um tipo de Harmonia Vocal

Isto deixa você ajustar o total de efeito de harmonia que é aplicado.

3- Selecione um tipo de Harmonia Vocal.

Selecione um parâmetro de Harmonia Vocal.

Salve os dados alterados (pág. 38, 44).

Retorne ao display **VOCAL HARMONY TYPE**

Ajuste os valores de parâmetro.

END- Pressione o botão **[EXIT]** para retornar ao display anterior.

> **NOTA**
> As programações salvas podem ser nomeadas (pág. 41) ou apagadas (pág. 43) na página USER.

> **NOTA**
> Para detalhes sobre o parâmetro da Harmonia Vocal, veja a separada Data List.

Fazendo Programas Para a Harmonia Vocal e Microfone

Operação

1- **Pressione o botão [MIC. SETTING].**
2- **Selecione a página MICROPHONE SETTING usando o botão [BACK]/[NEXT] e programe os parâmetros.**
Para informação sobre os vários parâmetros e programações e como as usar, veja as explicações abaixo.

END- Pressione o botão **[EXIT]** para retornar ao display anterior.

Ajustando os Programas de Harmonia Vocal e Efeitos de Microfone
As explicações aqui se aplicam ao passo 2 acima.

Selecione 3BAND EQ

Selecione NOISE GATE / COMPRESSOR.

Selecione VOCAL HARMONY CONTROL / MIC.

Use estes para mudar o valor de cada função ou programação. Para detalhes, veja abaixo.

- **3BAND EQ (3-BAND EQUALIZER)**
Usualmente um equalizador é usado para corrigir a saída de som de amplificadores ou auto-falantes para combinar com a especial característica da sala. O som é dividido em diversas bandas de freqüência, deixando você corrigir o som pelo aumento ou diminuição de cada banda. O PSR-2000 oferece uma qualificada função de equalização digital de três bandas para o som de microfone.
Hz....... Ajusta o centro da freqüência da correspondente banda.
dB....... Impulsiona ou corta o nível da correspondente banda subindo até 12 dB.

- **NOISE GATE**
Este efeito silencia o sinal de entrada quando a entrada do microfone cai abaixo de um nível especifico. Isto efetivamente joga fora barulhos estranhos, permitindo o sinal desejado (vocal, etc.) passar.
SW....... "SW" é a abreviação de Switch. Isto ativa ou desativa o Noise Gate.
TH....... "TH" é a abreviação de Threshold. Isto ajusta o nível de entrada a qual o gate começa a abrir.

- **COMPRESSOR**
Este efeito mantém baixa a saída quando a entrada de sinal de microfone excede um nível especificado. Isto é útil quando se grava um sinal com ampla variação dinâmica. Ele efetivamente "comprime" o sinal, deixando "suave" partes fortes e "forte" partes suaves.
SW....... "SW" é a abreviação de Switch. Isto ativa ou desativa o Compressor.
TH....... "TH" é a abreviação de Threshold. Isto ajusta o nível de entrada a qual a compressão começa a ser aplicada.
RATIO.. Isto ajusta a proporção de compressão.
OUT...... Ajusta o nível de saída final.

- **VOCAL HARMONY CONTROL**
Os seguintes parâmetros determinam como a harmonia é controlada.
VOCODER CONTROL
O efeito Vocal Harmony é controlado pela nota – a nota que você toca no teclado e/ou as notas da canção. Este parâmetro deixa você determinar quais notas são usadas para controlar a harmonia.
  - **SONG CHANNEL**
  MUTE/PLAY:
  Quando programado para "MUTE", o canal selecionado abaixo é silenciado (desligado) durante a performance de teclado ou reprodução de canção.
  OFF:
  Controle da harmonia pela canção é desativada.

1-16:
Quando reproduz uma canção de um disquete ou seqüenciador MIDI externo, a nota gravada ao canal associado à canção controla a harmonia.

- **KEYBOARD**
  OFF: Controle da a harmonia pelo teclado é desativado.
  UPPER: Notas tocadas à direita do ponto de divisão controla a harmonia.
  LOWER: Notas tocadas à esquerda do ponto de divisão controla a harmonia.

BALANCE
Isto permite a você programar o balanço entre a guia vocal (sua própria voz) e Harmonia Vocal (Vocal Harmony). Aumentando este valor, aumenta o volume da Harmonia Vocal e diminui o da guia vocal. Quando é programado para L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony), somente a Harmonia Vocal é tocada; quando é programado para L63>H, somente a guia vocal é tocada.

MODE
Todos os tipos de Harmonia Vocal caem dentro de um dos três modos que produzem harmonia em diferentes caminhos. O efeito harmonia dependente da selecionada Faixa e Modo de Harmonia Vocal, e este parâmetro determina como a harmonia é aplicada para sua voz. Os três modos são descritos abaixo.

VOCODER:
As notas da harmonia são determinadas pelas notas que você toca no teclado (Main/Layer/Left) e/ou canções que incluem faixas de Harmonia Vocal.

CHORDAL:
Durante a reprodução de acompanhamento, acordes tocados na seção de auto acompanhamento do teclado, controlam a harmonia. Durante a reprodução da canção, acordes contidos na canção controlam a harmonia. (Não disponível se a canção não contiver nenhum acorde.)
AUTO:
Quando o auto acompanhamento ou a parte esquerda é programado em ON e se acordes existem na canção, o modo é automaticamente programado para CHORDAL. Em todos os outros casos, o modo é programado para VOCODER.

CHORD
Os seguintes parâmetros especificam os dados da canção que serão usados para detecção de acordes.
OFF: Acordes não são detectados.
XF: Acordes de formato XF são detectados.
1-16: Acordes são detectados das notas no canal da canção especificado.

- **MIC (MICROPHONE)**
  Os seguintes parâmetros determinam como o som de microfone é controlado.
  MUTE................ Quando programado em OFF, o som do microfone é desativado.
  VOLUME.......... Ajusta o volume do som do microfone.

Programando o Volume do Microfone e Efeitos Relacionados

Determina as programações quando o botão [TALK] é ligado.
As explicações aqui se aplicam ao passo 2 da pág. 130.

VOLUME/PAN/REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/TOTAL VOLUME ATTENUATOR

Este determina o volume do som do microfone.

Estes determinam o total de atenuação a ser aplicado ao som completo (com exceção da entrada do microfone) – permitindo você efetivamente ajustar o balanço entre sua voz e o som total dos instrumentos.

Estes configuram a posição estéreo do som do microfone.

Estes programam a profundidade dos efeitos reverb e chorus aplicados ao som do microfone.

DSP/TYPE/DEPTH

Estes programam a profundidade do efeito DSP a ser aplicado ao som de microfone.

Estes ativam ou desativam o efeito DSP aplicado ao som de microfone.

Estes selecionam o tipo de efeito DSP a ser aplicado ao som de microfone.

Ajuste Geral e Outros Programas Importantes – Função

O modo Função dá a você acesso às várias funções avançadas relacionadas ao instrumento como um todo. Estas funções sofisticadas deixam você customizar o PSR-2000/1000 para suas próprias necessidades e preferências musicais.

Operação

2 – Selecione a função desejada.
3 – Programe os parâmetros da função selecionada.
As operações para cada função são cobertas nas seguintes explicações.
END – Para retornar ao display anterior, pressione o botão [EXIT].

Ajustando a Afinação e Tonalidade – Master Tune e Scale Tune

- **Master Tune (pág. 135)**
  Este permite a você fazer ajustes finos à afinação completa do instrumento – deixando você adaptar exatamente a tonalidade com os outros instrumentos.

- **Scale Tune (pág. 135)**
  Este determina o sistema de tonalidade particular para o instrumento. É especialmente útil para tocar peças de épocas, para combinar a tonalidade usada durante específicas eras musicais.

Programando Parâmetros Relacionados às Canções – Song Settings (pág. 137)
Estes permitem a você programar parâmetros relacionados a canções reproduzidas como também os tipos de funções práticas.

Programando Parâmetros Relacionados ao Auto Acompanhamento – Style Setting, Split Point, e Chord Fingering

- **Style Setting / Split Point (pág. 138)**
  Estes determinam os parâmetros relacionados ao auto acompanhamento, e deixa você programar o ponto de divisão.

- **Chord Fingering (pág. 139)**
  Determina o método para tocar/indicar acordes quando usar o auto acompanhamento. Você pode até checar como tocar o acorde, desde que as notas individuais são tocadas no display.

Fazendo Programações para Pedais e Teclado – Controller

- **Pedal (pág. 139)**
  Estas programações determinam como os pedais conectados (incluindo controladores de pé) são usados. Eles podem ser associados a uma variedade de funções, deixando você controlar operações com seus pés – assim como ativar/desativar estilo de acompanhamento, ou Fill In patterns.

- **Keyboard / Panel (pág. 141)**
  Estas programações determinam a sensitividade do toque do teclado (quanto o toque afeta o volume), o status on/off da roda Modulation, e a programação de transposição da afinação (para o teclado, dados da canção, e instrumentos inteiros).

Programando o Registration Sequence, Freeze, e Voice Set

- **Registration Sequence (pág. 142)**
  Determina a ordem em que as opções de Registration Memory (1-8) são chamadas – usando os botões [BACK] [NEXT] ou o pedal.

- **Freeze (pág. 142)**
  Permite a você especificar as programações que deseja manter ou deixar sem alterações, mesmo quando mudar as opções Registration Memory.

- **Voice Set (pág. 143)**
  Permite a você determinar se certas programações relacionadas à voz (assim como Efeitos, EQ, Harmonia, etc.) são automaticamente chamadas ou não quando você seleciona uma voz.

Programando Harmonia e Eco (pág. 143)
Permite a você programar o tipo de Harmonia ou efeito Eco aplicado às vozes tocadas no teclado, como também o total de efeito.

Fazendo Programações MIDI

- **System (pág. 145)**
  Determina as várias programações de mensagens do sistema (como Clock, Start/Stop, System Exclusive), como também Local Control on/off.

- **Transmit (pág. 146)**
  Determina como a reprodução é enviada aos dispositivos conectados – ou seja, que partes são associadas aos canais de transmissão MIDI. Isto também deixa você especificar o tipo de dado transmitido sobre cada canal.

- **Receive (pág. 147)**
  Determina como as partes do PSR-2000/1000 respondem aos dados do dispositivo MIDI conectado – ou seja, que partes são associadas aos canais de recepção MIDI. Isto também deixa você especificar o tipo de dados a ser recebido sobre cada canal.

- **Root (pág. 147)**
  Determina os canais reconhecidos para a nota raiz, para usar com o auto acompanhamento.

- **Chord Detect (pág. 147)**
  Determina os canais reconhecidos para o acorde, para usar com o auto acompanhamento.

Outras Programações – Utility

- **Config 1 (pág. 148)**
  Esta página contém programações para Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock, e o som Tap.

- **Config 2 (pág. 149)**
  Desta página, você pode ajustar o display, fazer programações de auto-falantes e mudar a indicação do número de voz.

- **Disk (pág. 150)**
  Desta página, você pode formatar disquetes, e copiar de disco para disco.

- **Owner (pág. 151)**

Desta página, você pode programar a linguagem do instrumento e colocar seu próprio nome – que é mostrado automaticamente toda vez que a energia é ligada.

- **System Reset (pág. 151)**
  Esta função restaura o PSR-2000/1000 para suas programações originais de fábrica. Você pode também especificar que tipos de programações serão restauradas, como também armazenar suas próprias programações para futuras chamadas.

Ajuste Fino de Tom / Selecionando Escala
As explicações aqui se aplicam ao passo 3 dos procedimentos da pág. 133.

Ajustando a Afinação Geral – Master Tune

Determina a afinação geral do PSR-2000/1000, de 414.8 – 466.8 Hz. Pressione os botões 4 ou 5 [▲▼] simultaneamente para instantaneamente reiniciar os valores às programações de fábrica de 440.0 Hz.

NOTA
Hz (Hertz)
Esta unidade de medição refere-se à freqüência do som, e representa o número de vezes que uma onda de som vibra em um segundo.

NOTA
A função Tune não afeta as vozes Drum Kit ou SFX Kit.

Selecionando uma Escala – Scale Tune

A corrente afinação de cada nota é mostrada acima ou abaixo da correspondente tecla.

Determina a Escala (pág. 136).

Determina a nota base para cada escala.
Quando a nota base é alterada, a afinação do teclado é transposta, contudo mantém a afinação relacionada entre as notas.

Determina o ajuste fino da nota selecionada em passos de 1 cent. Pressione os botões 5 ou 6 [▲▼] simultaneamente para instantaneamente reiniciar os valores às programações de fábrica.

Determina a nota a ser ajustada e o total do ajuste.
O range de ajuste é de “” –64” passando “0” até “+63”. Cada incremento equivale a um cent (um “cent” é um centésimo de um semitom).

NOTA
Cent
Uma unidade de afinação equivalente a 1/100 de um semitom (100 cents = 1 semitom).

NOTA
Você pode registrar sua escala de ajustes original para um botão REGISTRATION MEMORY. Para fazer isto, marque “SCALE” no display REGISTRATION MEMORY (pág. 84).

Escala

- **Equal Temperament**
  O range de tonalidade de cada oitava é dividido igualmente em doze partes, com o espaçamento uniforme na escala. Isto é muito comumente usado para afinação nas músicas de hoje.

- **Pure Major/Pure Minor**
  Estas afinações preservam o puro intervalo matemático de cada escala, especialmente para acordes tríades (principal, terça, quinta). Você pode ouvir isto melhor nas harmonias vocais – como em cantos a cappella e coros.

- **Pythagorean**
  Esta escala foi dividida pelo famoso filósofo grego e é criada de uma série de quintas perfeitas, que são colapsadas em um única oitava. As terças nesta afinação são ligeiramente instáveis, mas as quartas e quintas são belas e adequadas para alguns acompanhamentos.

- **Mean-Tone**
  Esta escala foi criada como um aprimoramento da escala Pythagorean, fazendo o intervalo da terça maior "mais afinada". Ela foi especialmente popular do século 16 ao século 18. Handel, como outros, usava esta escala.

- **Werckmeister/Kirnberger**
  Esta escala composta combina os sistemas Werckmeister e Kimberger, que foi um aprimoramento das escalas mean-tone e Pythagorean. A característica principal desta escala é que cada tecla tem sua própria característica única. A escala foi usada extensivamente durante o tempo de Bach e Beethoven, e mesmo agora é freqüentemente usada quando se apresenta músicas de época em cravo.

- **Arabic**
  Use esta afinação quando tocar músicas arábicas.

Configurações de afinação para cada escala (em cents; exemplo da escala de C)

Programando Parâmetros Relacionados à Canção
As explicações aqui se aplicam ao passo 3 da página 133.

Permite você reproduzir todas canções da mesma pasta continuamente.

Ativa ou desativa o Quick Start (veja nota).

Determina se a função Repetir Marca de Frase (Phrase Mark Repeat) é ativada (on) ou desativada (off). Quando é ativada, você pode reproduzir específica frase (seleção de compasso) da canção repetidamente. O método para programar uma marca de frase é o mesmo como aquele no display **SONG POSITION** (pág. 78).

Determina a linguagem das letras mostradas. Quando este é programado para "**AUTO**", a linguagem torna-se aquela da canção. Quando não é programado para "**AUTO**", a linguagem se torna Japonês quando a programação interna (pág. 151) é **JAPANESE**; para todas as outras linguagens, isto é programado para "**INTERNATIONAL**".

Quando programado para "ON", isto automaticamente configura os adequados canais das Faixas 1 e 2 para usar com as funções práticas. Normalmente, isto deve ser programado em "ON".

Determina o canal MIDI associado ao botão **[TRACK2]**.

Determina o canal MIDI associado ao botão **[TRACK1]**.

Determina o canal harmonia para Vocoder (pág. 132).

NOTA
Quick Start (Início Rápido)
Em algumas canções comercialmente disponíveis, certas configurações relacionadas à canção (como seleção de voz, volume, etc.) são gravadas no primeiro compasso, antes da real nota. Quando "Quick Start" é configurado em "ON" o PSR-2000/1000 lê todos dados, que não são notas, iniciais da canção na maior velocidade possível, então automaticamente diminui ao apropriado tempo na primeira nota. Isto permite a você começar a reproduzir o mais rápido possível, com a mínima pausa para ler os dados.

NOTA
Canal
Refere-se ao canal MIDI (pág. 157). Os canais são associados como segue:

Canção
1 – 16
Estilo de Acompanhamento
9 – 16

NOTA
Phrase Mark (Marca de Frase)
Especifica um certo local na canção.

Programando os Parâmetros de Auto Acompanhamento – Programação de Estilo, Ponto de Divisão e Acorde Dedilhado

As explicações aqui se aplicam ao passo 3 dos procedimentos da pág. 133.

Programando os Parâmetros de Auto Acompanhamento – Programação de Estilo e Ponto de Divisão

Selecionam a parte para qual o ponto de divisão (split point) é aplicado: acompanhamento, range da mão esquerda (left-hand), ou ambos. Pressione a tecla desejada para o ponto de divisão enquanto segura um desses botões. A tecla pressionada é incluída no range da seção de Auto Acompanhamento do teclado (ACMP) ou range da mão esquerda (LEFT).
A+L (ACMP + LEFT)
Permite a você simultaneamente programar o ponto de divisão para ambos ranges, da mão esquerda e da seção de Auto Acompanhamento do teclado.

L (LEFT)
Permite a você programar o ponto de divisão para o range da mão esquerda do teclado.
A (ACMP)
Permite a você programar o ponto de divisão para a seção de Auto Acompanhamento do teclado.

Determina os pontos de divisão para o auto acompanhamento (ACMP) e o range da mão esquerda (LEFT). O mesmo valor pode ser programado para ambos ou para cada um independentemente, usando os botões [F], [G], e [H], (veja acima). Você pode usar estes botões para programar o valor do ponto de divisão.

Determina a seção padrão que é automaticamente chamada quando seleciona diferentes estilos de acompanhamento (quando acompanhamento é parado).

Liga ou desliga a resposta de toque para o acompanhamento. Quando é programado em "ON", o volume do acompanhamento muda em resposta à sua força de tocar (na seção de Auto Acompanhamento do teclado).

O PSR-2000/1000 deixa você automaticamente habilitar Sync Stop (pág. 65), simplesmente pressionando/soltando rapidamente as teclas na seção de Auto Acompanhamento do teclado. Este parâmetro deixa você programar o comprimento do tempo de pressionamento da tecla.

Isto se aplica à função OTS Link, em que One Touch Settings (Programações de Um Toque) são chamadas automaticamente com as mudanças na seção. Isto determina o tempo em que One Touch Setting muda com a seção. (O botão [OTS LINK] deve estar ligado.)

Real Time

One Touch Setting é imediatamente chamado quando você pressiona um botão selecionado.

Next Bar

One Touch Setting é chamado no próximo compasso, depois de você apertar um botão de seção.

Ativa/desativa a função Parada de Acompanhamento (ACMP). Quando está programado em "ON", você pode tocar sons de acordes e baixos do acompanhamento tocando acordes – mesmo quando o estilo de acompanhamento não está sendo reproduzido.

Sobre Ponto de Divisão (Split Point)

Ponto de Divisão é a posição do teclado que separa a seção de Auto Acompanhamento (ACMP) e a seção da mão esquerda (LEFT) da seção da mão direita (MAIN). O ponto de divisão LEFT não pode ser programado abaixo do ponto de divisão ACMP, e o ponto de divisão ACMP não pode ser programado acima do ponto de divisão LEFT.

	Ponto de divisão (A)	Ponto de divisão (L)
Seção de Auto Acompanhamento	Seção da mão esquerda	Seção da mão direita Ponto de divisão (A) + (L)
Seção de Auto Acompanhamento + seção da mão esquerda		Seção da mão direita

> **NOTA**
> **Sobre Programação da Seção**
> Quando qualquer uma das seções principais A-D não estiver incluída no estilo de acompanhamento, a seção mais próxima é automaticamente selecionada. Por exemplo, quando a principal D não está contida no selecionado estilo de acompanhamento, a principal C é chamada.

Programando o Método de Dedilhado

Indica a nota que pertence ao acorde. Algumas notas podem ser omitidas. O nome do acorde é indicado ao lado de "CHORD NAME".

... Requerido
... Pode ser omitido
... Uma das notas pode ser omitida
... Pode ser omitida quando a nota indicada por é omitida

Estes permitem a você mudar o tipo de acorde.

Este permite a você mudar a nota raiz do acorde.

Indica a nota que pertence ao acorde na música.

Determina o tipo de dedilhado (pág. 62).

> **NOTA**
> A indicação de acorde no display aplica-se ao método Fingered, sem levar em consideração se outro método está atualmente selecionado.

> **NOTA**
> **Chord Tutor (Instrutor de Acorde)**
> O Chord Tutor é essencialmente um "livro de acordes" eletrônico que mostra a você os dedilhados apropriados dos acordes; isto é útil quando você quer tocar certos acordes. Simplesmente especificando o acorde desejado via botões **[6▲▼] – [8▲▼]**, e o

Fazendo Programações para os Pedais e Teclado – Controller
As explicações aqui se aplicam ao passo 3 dos procedimentos da página 133.

Fazendo Programações para os Pedais

Determina o pedal particular que será associada à função.

A operação on/off do pedal pode diferir dependendo do pedal particular que você conectou ao plugue [FOOT PEDAL 1/2]. Por exemplo, pressionando um pedal pode colocar a função em "on", enquanto pressionando um pedal de diferente marca de fabricação pode colocar a função em "off". Se necessário, use esta configuração para reverter a operação.

Determina a função a ser associada ao pedal selecionado. Qualquer uma das funções disponíveis pode ser associada para cada pedal. Para informação sobre funções de associação, veja "Funções Controláveis do Pedal" na próxima página.

Se necessário, você pode ativar/desativar a parte correspondente ou programar a profundidade do controle (veja na próxima página).

Funções Controláveis do Pedal

VOLUME*	Permite a você usar o controlador de pedal (FOOT PEDAL 2 somente) para controlar o volume.
SUSTAIN	Quando o pedal é pressionado, as notas tocadas têm uma longa sustentação. Soltando o pedal, imediatamente pára (interrompe) qualquer sustentação.
SOSTENUTO	Se você pressionar e soltar o pedal aqui, somente a primeira nota será prolongada (a nota que você tocar e segurar quando pressionar o pedal). Isto torna possível sustentar um acorde, por exemplo, enquanto outras notas são tocadas em staccato.
SOFT **GLIDE**	Pressionando o pedal subitamente reduz o volume e muda ligeiramente o timbre da nota tocada. É somente aplicado em algumas vozes – PIANO, por exemplo. Quando o pedal é pressionado o tom muda, e então retorna ao tom normal quando o pedal é solto.
PORTAMENTO	O efeito portamento (um macio deslize entre notas) pode ser produzido enquanto o pedal é pressionado. Portamento é produzido quando notas são tocadas ligadas (ou seja, a nota é tocada enquanto a nota precedente ainda está pressionada). O tempo de portamento pode ser configurado via display Mixing Console (pág. 123)..
PITCHBEND*	Curva notas acima ou abaixo enquanto pedal é pressionado (FOOT PEDAL 2 somente). Igual a roda PITCH BEND.
MODULATION*	Aplica um efeito vibrato para notas tocadas no teclado. A profundidade do efeito aumenta enquanto o pedal é pressionado (FOOT PEDAL 2 somente). Igual a roda MODULATION.
DSP VARIATION	Igual ao botão **[VARIATION]**.
HARMONY/ECHO	Igual ao botão **[HAMONY/ECHO]**.
VOCAL HARMONY (PSR-2000 somente)	Igual ao botão **[VOCAL HARMONY]** .
TALK (PSR-2000 somente)	Igual ao botão **[TALK]**.
SCORE PAGE+ (PSR-2000 somente)	Enquanto a canção é parada, você pode ir para a página anterior (uma página somente).
SCORE PAGE- (PSR-2000 somente)	Enquanto a canção é parada, você pode ir para a próxima página (uma página somente).
SONG START/STOP	Igual ao botão **SONG [START/STOP]**.
STYLE START/STOP **TAP TEMPO**	Igual ao botão **STYLE [START/STOP]** . Igual ao botão **[TAP TEMPO]**.
SYNCRO START	Igual ao botão **[SYNC. START]**.
SYNCRO STOP	Igual ao botão **[SYNC. STOP]** .

INTRO	Igual ao botão **[INTRO]**.
MAIN A	Igual ao botão **[MAIN A]**.
MAIN B	Igual ao botão **[MAIN B]**.
MAIN C	Igual ao botão **[MAIN C]**.
MAIN D	Igual ao botão **[MAIN D]**.
FILL DOWN	Toca uma virada, automaticamenteseguida por uma seção principal do botão sobre a esquerda.
FILL SELF	Virada começa a tocar.
BREAK	Inicia um Break.
FILL UP	Toca uma virada, automaticamente seguida por uma seção principal do botão sobre a direita.
ENDING	Igual ao botão **[ENDING/rit.]**.
FADE IN/OUT	Igual ao botão **[FADE IN/OUT]**.
FING/ON BASS	O pedal automaticamente altera entre os modos Fingered e On Bass (pág. 62).
BASS HOLD	Enquanto o pedal é pressionado, a nota baixo do estilo de acompanhamento será segurada mesmo se o acorde é mudado. Se o Fingering é programado para "FULL KEYBOARD" a função não irá funcionar.
PERCUSSION	O pedal toca um instrumento de percussão selecionado pelos botões **[4▲▼] – [8▲▼]**. Você pode usar o teclado para selecionar o instrumento de percussão desejado.
MAIN ON/OFF	Igual ao botão **[MAIN]**.
LAYER ON/OFF	Igual ao botão **[LAYER]**.
LEFT ON/OFF	Igual ao botão **[LEFT]**.
OTS+ **OTS-**	Chama o próximo One Touch Setting Chama o anterior One Touch Setting

* Para melhores resultados, use o opcional Pedal Controlador FC7 da Yamaha.

Os parâmetros abaixo correspondem aos botões **[2▲▼] – [8▲▼]**, e suas disponibilidades dependem do Tipo de controle selecionado. Por exemplo, se SUSTAIN está selecionado como Tipo, os parâmetros **"HALF PEDAL POINT", "MAIN", "LAYER"** e **"LEFT"** automaticamente aparece no display.

SONG, STYLE, MIC (PSR-2000 somente), LEFT, LAYER, MAIN	Estes especificam a(s) parte(s) que será afetada pelo pedal.
HALF PEDAL POINT*	Você pode especificar até que ponto você deve pressionar o pedal até que o efeito comece a funcionar. Isto pode ser programado para certos tipos de pedais, assim como o pedal de pé (YAMAHA FC7) (FOOT PEDAL 2 somente).
UP/DOWN	Quando é selecionado GLIDE ou PITCH BEND, isto determina se o tom muda para cima ou pra baixo
RANGE	Quando é selecionado GLIDE ou PITCH BEND, isto determina o range da mudança do tom, em semitons.
ON SPEED	Quando é selecionado GLIDE ou PITCH BEND, isto determina a velocidade da mudança do tom, quando o pedal é pressionado.
OFF SPEED	Quando é selecionado GLIDE ou PITCH BEND, isto determina a velocidade da mudança do tom, quando o pedal é solto.
KIT **PERCUSSION**	Quando PERCUSSION é associado ao pedal, todos kits de percussão disponíveis são mostrados aqui, deixando você selecionar o kit usado para o pedal. Quando PERCUSSION é associado ao pedal, todos sons do selecionado kit de percussão (em KIT acima) são mostrados aqui. Isto determina o instrumento particular de som associado ao pedal.

* Para melhores resultados, use o opcional Pedal Controlador FC7 da Yamaha.

Mudando a Sensibilidade, Modulação e Transposição – Keyboard/Panel

Keyboard Touch/Modulation Wheel
O atributo Touch deixa você controlar o volume das vozes pela força com que toca. Estas programações permitem a você customizar a sensitividade para suas preferências pessoais. Você pode também programar se a roda Modulation será efetiva ou não – para cada parte individual do teclado.

Seleciona o parâmetro desejado: Keyboard Touch, Modulation Wheel ou Transpose Assign.

Determina a sensitividade do toque (Keyboard Touch somente; veja a tabela à direita).

Determina o nível de volume fixado quando o Touch é programado em "OFF" (somente Keyboard Touch).

Determina se os controles Touch e Modulation Wheel estarão ligados ou não para as partes correspondentes.

HARD 2	Requer toques fortes para produzir volume alto. Bom para pessoas com toque pesado.
HARD 1	Requer toques moderadamente fortes para volume alto.
NORMAL	Resposta de toque padrão.
SOFT 1	Produz alto volume com moderada força no toque.
SOFT 2	Produz relativo volume alto, mesmo com suaves toques. Bom para pessoas com toque suave.

NOTA
As programações TOUCH afetam todas as vozes globalmente. Tenha em mente que você pode programar cada voz para uma diferente sensibilidade de toque (TOUCH SENSE). Por exemplo, para tocar uma voz de órgão de tubo mais autenticamente, você pode programar para que a voz não seja afetada pelo toque (pág. 88).

Transpose Assign
Determina que aspecto do instrumento é afetado pelo botão **[TRANSPOSE]**.

KEYBOARD
Para esta programação, Transpose afeta o tom das vozes tocadas no teclado (Main, Layer e Left) e os estilos de acompanhamento.

SONG
Para esta programação, Transpose afeta somente o tom das canções.

MASTER
Para esta programação, Transpose afeta o tom do instrumento inteiro (vozes do teclado, estilos acompanhamento, e canções).

NOTA
A função de transposição (Transpose) não afeta as vozes Drum Kit ou SFX Kit.

Transpose
Permite alterar o tom das vozes tocadas no teclado, reproduções de estilo de acompanhamento e canções em unidades de semitons.

1- **Pressione um dos botões [TRANPOSE].**
2- **Uma janela TRANSPOSE, selecionada via TRANSPOSE ASSIGN, aparecerá.**
3- **Ajuste o valor pressionando os botões [TRANSPOSE].**

END- Feche a janela TRANPOSE pressionando o botão [EXIT].

- **Transpondo seletivamente teclado/canção**
  Estas programações podem ser usadas para combinar a canção e sua performance de teclado em uma certa tonalidade. Por exemplo, supondo que você deseja tocar e cantar com uma certa canção gravada. A canção está em F, mas você se sente mais confortável cantando em D, e você está acostumado a tocar o teclado em C. Para combinar as tonalidades, mantenha o

Master Transpose programado em “0”, programe o Keyboard Transpose para “2”, e o Song Transpose para “-3”. Isto trará o tom do teclado para cima e o da canção para baixo, para seu confortável tom de canto.

Programando Seqüência de Registros, Programas de Congelamento (FREEZE) e Voz
As explicações aqui se aplicam ao passo 3 dos procedimentos da pág. 133.

Especificando a Ordem para Chamar os Registros de Memória – Registration Sequence

Você pode salvar suas programações de painel aos Registros de Memória (Registration Memory), e os chamar pressionando os apropriados botões REGISTRATION MEMORY **[1] – [8]**. A função Seqüência de Registros (Registration Sequence) deixa você chamar os registros em qualquer ordem que você especificar, simplesmente usando os botões **[BACK]/[NEXT]** ou o pedal.

Indica o nome do arquivo do banco de Registro de Memória selecionado.

Determina que pedal é usado para avançar (incrementar) através da seqüência.

Determina que pedal é usado para regredir (decrementar) através da seqüência.

Determina como a Seqüência de Registros se comporta quando chega ao final da seqüência.
Stop
Pressionando o botão **[NEXT]** ou o pedal “avançar” não tem efeito. A seqüência é “parada”.
Top
A seqüência começa novamente do início.
Next Bank
A seqüência automaticamente move ao início do próximo banco de Registro de Memória na mesma pasta.

Ativa/desativa a função Registration Sequence (Seqüência de Registros). Quando está programado para “ON”, a Seqüência de Registros programada é mostrada no topo direito do display Main, e você pode passar sobre a seqüência neste display usando os botões **[BACK]/[NEXT]** ou os pedais.

Apaga todos números de Registros de Memória (Registration Memory) da seqüência.

Indica o número do Registro de Memória, em ordem da corrente Seqüência de Registros.

Apaga o número da posição do cursor.

Estes movem a posição do cursor na seqüência.

Insere o número do Registro de Memória selecionado, imediatamente antes da posição do cursor.

Substitui o número da posição do cursor com o corrente número selecionado do Registro de Memória.

END – Execute as programações pressionando o botão [EXIT].

NOTA
Programando “Registration Sequence Enable” para “ON” sobrepõe qualquer outra configuração de Pedal (para pedais associados a “Regist (+) Pedal” e “Regist (-) Pedal” aqui). Estes incluem as programações de pedal na pág. 139 e Programas de Voz na pág. 143.

NOTA
Quando ambos “Regist (+) Pedal” e “Regist (-) Pedal” estão programados para “OFF”, os pedais não podem ser usados para mudar a seqüência de Registros; somente os botões **[BACK]/[NEXT]** podem ser usados no display MAIN.

NOTA
Quando ambos “Regist (+) Pedal” e “Regist (-) Pedal” estão configurados para o mesmo pedal, “Regist (+) Pedal” tem prioridade.

> **NOTA**
> Seqüência de Registro (Registration Sequence) está incluída como parte do arquivo do banco da Memória de Registro (Registration Memory). Para salvar sua recente Seqüência de Registro programada, armazene o corrente arquivo do banco da Memória de Registro (pág. 38 e 44). Qualquer dado da Seqüência de Registro é perdido quando mudar os bancos da Memória de Registro, a menos que você o armazene.

Mantendo as Programações de Painel - Freeze
Permite especificar as programações que você quer manter ou deixar inalteradas, mesmo quando mudar a Memória de Registro. Para detalhes, veja pág. 86.

Trocando a Seleção Automática de Programa de Vozes – Voice Set
Quando trocar as vozes (selecionando um arquivo de voz), as melhores programações de combinação da voz – as mesmas que foram programadas no Criador de Som (Sound Creator) – são sempre e automaticamente chamadas. Desta página, você pode programar o status on/off de cada parte. Por exemplo, cada voz tem sua própria programação LEFT PEDAL; entretanto, mesmo trocando vozes, não irá mudar a programação LEFT PEDAL, se ela estiver configurada para "OFF" nesta página.

> **NOTA**
> Normalmente, todos estes devem ser configurados para "ON".

> **NOTA**
> Harmony/echo não podem ser programados para as partes Layer e Left.

Use estes para selecionar a parte desejada.

Estes determinam se as correspondentes programações de voz (seleção de Voz, Efeitos, EQ (PSR-2000) e Harmonia/Eco) são automaticamente chamadas ou não quando você seleciona uma voz. Estas programações podem ser ativadas ou desativadas independentemente para cada parte.

Programando Harmonia (Harmony) e Eco (Echo)
As explicações aqui se aplicam ao passo 3 dos procedimentos da pág. 133.

Determina o menor valor de velocidade a qual a nota de harmonia irá soar. Isto permite seletivamente aplicar a harmonia pela sua força tocando, deixando você criar acentos de harmonia na melodia. O efeito harmonia é aplicado quando você toca a tecla fortemente (acima do valor configurado).

Quando isto é configurado para "ON" o efeito Harmonia é aplicado somente à nota que pertence a um acorde tocado na seção de Auto Acompanhamento do teclado. Este parâmetro não está disponível quando Multi Assign, Echo, Tremolo, ou Trill está selecionado em Type acima.

Permite associar o efeito Harmonia à várias partes. Para detalhes, veja pág. 144.

Determina o tipo de Harmonia.
Para detalhes, veja página 144.

Determina o nível do efeito Harmonia.

Determina a velocidade dos efeitos Echo, Tremolo, e Trill. Este parâmetro é somente disponível quando Echo, Tremolo, ou Trill está selecionado em Type acima.

Sobre Tipos de Harmonia

Quando um tipo normal de Harmonia ("Standard Duet" até "Strum") é selecionado

Acordes tocados à esquerda do ponto de divisão controlam a harmonia.

Notas de harmonia (baseada no acorde e no tipo selecionado) são automaticamente adicionadas à melodia tocada à direita do ponto de divisão.

Quando "Multi Assign" é selecionado
Multi Assign automaticamente associa notas tocadas simultaneamente na seção da mão direita do teclado parar partes separadas (vozes). Por exemplo, se você tocar duas notas consecutiva, a primeira nota é tocada pela voz Main e a segunda pela voz Layer.

Quando "Echo" é selecionado
Um efeito de eco é aplicado à nota tocada no teclado, em tempo com a programação do tempo corrente.

Quando "Tremolo" é selecionado
Um efeito trêmulo é aplicado à nota tocada no teclado, em tempo com a programação de tempo corrente.

Quando "Trill" é selecionado
Duas notas seguradas no teclado são tocadas alternadamente, em tempo com a programação de tempo corrente.

Sobre as Associações de Harmonia

AUTO
Notas harmônicas são automaticamente associadas às partes MAIN e LAYER.

Mutli
Automaticamente associa a 1ª, 2ª, 3ª e 4ª notas harmônicas adicionadas para partes diferente (vozes). Por exemplo, se as partes Main e Layer estão ativadas e o tipo "Standard Duet" é selecionado, a nota que você tocar no teclado será tocada pela voz Main, e a nota harmônica adicionada será tocada pela voz Layer.

Main
Harmonia é aplicada somente à parte Main. Quando a parte Main é desativada, a Harmonia não é aplicada.

Layer
Harmonia é aplicada somente à parte Layer. Quando a parte Layer é desativada, a Harmonia não é aplicada.

Programando Parâmetros MIDI
Nesta seção, você pode fazer programações MIDI para o instrumento. Estas programações podem ser armazenadas todas juntas do display USER, para futuras chamadas. Para informação geral e detalhes sobre MIDI, veja "O que é MIDI?" (pág. 155).
As explicações aqui se aplicam ao passo 3 dos procedimentos da pág. 133.

1- **Selecione o modelo desejado.**
2- **Acesse o display Edit, então selecione e programe as desejadas funções/parâmetros.**
Para detalhes sobre cada um dos displays de edição MIDI, veja as paginas seguintes.
3- **Acesse o display SAVE e armazene as recentes programações MIDI editadas.**

Até dez programações podem ser salvas.

END – Pressione o botão [EXIT] para retornar ao display anterior.

Modelos MIDI (Programações de Fábrica)

All Parts	Transmite todas as partes incluindo Main, Layer e Left.
Master KBD	O PSR-2000/1000 funciona como um teclado mestre para controlar geradores ext ernos de tom ou outros dispositivos.
KBD & Style	Transmite teclado Superior e Inferior ao invés de partes individuais (Main/Layer/Left).
Song	Todos canais transmitidos são programados para corresponder aos canais de Canção 1 –16. Use isto para tocar canções do PSR-2000/1000 com um gerador externo de tom, ou para gravar sua performance inteira em um seqüenciador externo.
Clock Ext.	O terminal MIDI IN recebe um sinal MIDI e o PSR -2000/1000 sincroniza com um dispositivo MIDI externo.
MIDI Accord 1	Uma programação ideal para controlar a voz de teclado e estilo de acompanhamento com um acordeão MIDI
MIDI Accord 2	Botões de acorde e baixo de um acordeão MIDI controla o estilo de acompanhamento, assim como toca as partes de acorde e baixo.
MIDI Pedal 1	O pedal MIDI conectado ao terminal MIDI IN controla a nota de baixo do acompanhamento.
MIDI Pedal 2	O pedal MIDI conectado ao terminal MIDI IN toca a parte do baixo.
MIDI OFF	Sinais MIDI não serão enviado nem recebidos.

NOTA
As programações salvas podem ser nomeadas (pág. 41) ou apagadas (pág. 43) na página USER.

Programação Geral do Sistema (Controle Local, Clock, etc.) – System

Para editar os parâmetros Local Control.

Para editar os parâmetros Clock, Transmit Clock, Receive Tranpose, e Start/Stop.

Para editar os parâmetros Message Switch.

Local Control (Controle Local)

Ativa ou desativa o Local Control para cada parte. Quando está programado em “ON”, o teclado do PSR-2000/1000 controla a seu próprio (local) gerador de tom interno, permitindo que as vozes internas sejam tocadas diretamente do teclado. Se você programar Local para “OFF”, o teclado e controladores são internamente desconectados da seção do gerador de tom do PSR-2000/1000 para que nenhum som saia quando você tocar o teclado ou usar os controladores. Por exemplo, isto permite usar um seqüenciador MIDI externo para tocar as vozes internas do PSR-2000/1000, e usar o teclado do PSR-2000/1000 para gravar notas para o seqüenciador externo e/ou tocar um gerador de tom externo.

Clock, Transmit Clock, Receive Transpose, Start/Stop

- **Clock**
  Determina se o PSR-2000/1000 é controlado pelo seu próprio clock interno ou por um sinal de clock MIDI recebido de um dispositivo externo. “INTERNAL” é a normal programação Clock quando o PSR-2000/1000 está sendo usado sozinho. Se você está usando o PSR-2000/1000 com um seqüenciador externo, computador MIDI, ou outro dispositivo MIDI, e você quer que o PSR-2000/1000 seja sincronizado com o dispositivo externo, programe esta função para “EXTERNAL”. No segundo caso, o dispositivo externo deve ser conectado ao terminal MIDI IN do PSR-2000/1000, e deve transmitir um apropriado sinal de clock MIDI.

- **Transmit Clock**
  Ativa ou desativa a transmissão de clock MIDI. Quando é configurado em “OFF”, nenhum dado clock MIDI ou START/STOP é transmitido.

- **Receive Transpose**
  Quando este parâmetro é configurado para “OFF”, a nota recebida pelo PSR-2000/1000 não é transposta e quando é configurado para “ON”, a nota recebida é transposta de acordo com a corrente programação de transposição do teclado (pág. 141).

- **Start/Stop**
  Determina se a entrada de mensagens FA (start) e FC (stop) afetam a canção ou estilo de reprodução.

Message Switch

SYS/EX. Tx (TRANSMIT).. Ativa ou desativa a transmissão MIDI dos dados da mensagem exclusiva de sistema MIDI.

SYS/EX. Rx (RECEIVE).. Ativa ou desativa a recepção MIDI dos exclusivos dados MIDI gerados por um equipamento externo.

CHORD SYS/EX. Tx (TRANSMIT)........................ Ativa ou desativa a transmissão MIDI dos dados exclusivos do acorde MIDI (detecta acorde – raiz e tipo).

CHORD SYS/EX. Rx (RECEIVE)............................ Ativa ou desativa a recepção MIDI dos dados exclusivos do acorde MIDI gerados por um equipamento externo.

Transmitindo Dados MIDI – Transmit
Determina que partes irão enviar dados MIDI e sobre que canal MIDI serão enviados.

Determina o canal para alterar as programações de transmissão.

Os pontos correspondentes a cada canal (1-16) piscam brevemente quando qualquer dado é transmitido sobre eles.

Determina a parte para o selecionado canal.

Ativa ou desativa a transmissão do tipo de dado especificado. Veja abaixo para detalhes sobre os tipos de dados.

Tipos de Dados no Display MIDI TRANSMIT/RECEIVE

Note	Mensagens que são geradas quando o teclado é tocado. Cada mensagem inclui um número de nota específica que corresponde à tecla que é pressionada, somando um valor de velocidade baseado em quão forte a tecla é pressionada.
Control Change (CC)	Dados do controle de mudança inclui pedal e qualquer outro dado de controlador.
Program Change (PC)	Dados de programa de mudança correspondem a voz ou números de “patch”
Pitch Bend (PB)	Veja pág. 140.
After Touch (AT)*	Com esta função, o PSR-2000/1000 sente quanta pressão você aplica às teclas enquanto toca, e usa esta pressão para afetar o som de vários modos, dependendo da voz selecionada. Permite tocar com grande expressividade e adicionar efeitos com sua técnica de tocar.

* Disponível no display RECEIVE somente (pág. 147).

Recebendo Dados MIDI – Receive
Determina que partes receberão dados MIDI e sobre que canais MIDI serão recebidos.

Determina o canal para mudar as programações de recepção.

Os pontos correspondente a cada canal (1-32) piscam brevemente quando qualquer dado é recebido sobre eles.

Determina a Parte para o canal selecionado. Veja abaixo para detalhes sobre partes de recepção.

Ativa ou desativa a recepção do tipo de dado especificado. Veja pág. 146 para detalhes sobre os tipos de dados.

NOTA
Os terminais MIDI IN/OUT e "Port A" do terminal TO HOST (Port A do driver CBX) corresponde aos canais 1 – 16. "Port B" do terminal TO HOST (Port B do driver CBX) corresponde aos canais 17 – 32.

Modos de Recepção MIDI

OFF	Nenhum dado MIDI é recebido.
SONG	Normalmente, a parte recebendo os dados MIDI corresponde à parte/voz usada na reprodução de canção. Canais 1–16 corresponde aos canais da canção 1-16, respectivamente.
MAIN	A parte MAIN é controlada pelos dados MIDI recebidos no correspondente canal.
LAYER	A parte LAYER é controlada pelos dados MIDI recebidos no correspondente canal.
LEFT	A parte LEFT é controlada pelos dados MIDI recebidos no correspondente canal.
KEYBOARD	Dados de nota MIDI recebidos pelo PSR-2000/1000 toca as correspondente notas do mesmo modo com se elas são tocadas no teclado.
ACMP RHYTHM 1-2	As notas recebidas são usadas como notas de acompanhamento RHYTHM 1 e RYTHM 2.
ACMP BASS	As notas recebidas são usadas como notas de acompanhamento BASS.
ACMP CHORD 1-2	As notas recebidas são usadas como notas de acompanhamento CHORD 1 e CHORD 2.
ACMP PAD	As notas recebidas são usadas como notas de acompanhamento PAD.
ACMP PHRASE 1-2 **EXTRA PART 1-5**	As notas recebidas são usadas como notas de acompanhamento PHRASE 1 e PHRASE 2. Existe cinco partes especialmente reservadas para receber e tocar dados MIDI. Normalmente, estas partes não são usadas pelos instrumentos. Quando estes cinco canais estão habilitados, você pode usar o instrumento como um canal de 32 multi-timbre gerador de tom.

Programando Canais de Nota Raiz– Root

As mensagens ON/OFF das notas recebidas nos canais programados para "ON" são reconhecidas como as notas raízes na seção de acompanhamento. As notas raízes serão detectadas sem levar em consideração as programações ON/OFF do acompanhamento e ponto de divisão.

Selecione os canais em grupos de oito: 1-8, 9-16, 17-24, 25-32, respectivamente.

Programa o canal desejado para ON ou OFF.

Programa todos canais para OFF.

NOTA
Os terminais MIDI IN/OUT e "Port A" do terminal TO HOST (Port A do driver CBX) corresponde aos canais 1 – 16. "Port B" do terminal TO HOST (Port B do driver CBX) corresponde aos canais 17 – 32.

NOTA
Quando diversos canais são simultaneamente programados para "ON", a nota raiz é detectada dos dados MIDI unidos recebidos sobre os canais.

Programando Canais de Acorde– Chord Detect

As mensagens ON/OFF das notas recebidas nos canais programados para "ON" são reconhecidas como as notas de acorde na seção de acompanhamento. Os acordes são detectados dependendo do tipo de dedilhado (fingering). As notas raízes serão detectadas sem levar em consideração as programações ON/OFF do acompanhamento e ponto de divisão. Os procedimentos de operação são basicamente os mesmos do display ROOT acima.

Outras Programações – Utility
As explicações aqui se aplicam ao passo 3 dos procedimentos da pág. 133.

Programas para Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock, e Tap – CONFIG 1

Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time
Determinam quanto tempo levará para o estilo de acompanhamento e canção aparecerem ou desaparecerem gradualmente.

Determina o tempo que levará para o volume aparecer gradualmente, ou ir do mínimo ao máximo (range de 0 –20.0 segundos).

Determina o tempo que o volume é mantido em 0 seguido do desaparecimento gradual (range de 0 – 5.0 segundos).

Determina o tempo que levará para o volume desaparecer gradualmente, ou ir do máximo ao mínimo (range de 0 – 20.0 segundos).

Metronome (Metrônomo)
Permite fazer programações nos parâmetros relacionados ao metrônomo.

Determina o nível do som do metrônomo.

Determina que som é usado para o metrônomo.
Bell Off....................... Som de metrônomo convencional, sem sino.
Bell On....................... Som de metrônomo convencional, com sino.

Determina a assinatura do tempo do som do metrônomo.
Quando você começa a canção ou estilo de acompanhamento, os valores que combinam com estes são automaticamente programados.

Parameter Lock
Esta função é usada para “bloquear” os parâmetros especificados para que eles somente possam ser alterados diretamente via controles do painel – em outras palavras, ao invés de ser via Memória de Registro (Registration Memory), Programações de Um Toque (One Touch Setting), Procurador de Música (Music Finder), ou dados de canção e seqüência.

PSR-2000 somente

Selecione o desejado parâmetro para bloquear/desbloquear.

Determina se o parâmetro selecionado está bloqueado (marcado) ou desbloqueado (vazio).

Tap Count
Permite mudar as programações do som Tap, usado para a função Tap Start (pág. 51).

Determina o som particular usado para a função Tap Start. Qualquer som de percussão no Standart Kit (pág. 55) pode ser selecionado.

Determina o nível do som Tap.

Fazendo Programações para o Display e Indicação do Número de Voz– CONFIG 2

Determina o brilho da luz de fundo do display.

Determina se o número e banco de voz são mostrados na página PRESET do display VOICE (pág. 54). Isto é útil quando você quer checar o adequado valor do banco selecionado MSB/LSB e o número do programa especificado quando selecionar a voz de um dispositivo MIDI externo.

150

Copiando e Formatando Discos – Disk

Esta função copia todos os dados de um disco para outro, deixando você fazer cópias de segurança de todos seus dados importantes antes de os editar. Para instruções, veja "Copiando de Disco para Disco" abaixo.

Esta função formata um disquete (veja abaixo).

Ativa ou desativa a função Song Auto Open. Quando isto está programado para "ON", o PSR-2000/1000 automaticamente chama a primeira canção do disco quando um disco é inserido.

NOTA

- Cópia não pode ser feita entre um disco 2DD e um 2HD. Quando copiar, assegure-se de que ambos discos sejam do mesmo tipo.
- Dependendo do total de dados contidos no disco original, você pode ter que trocar os dois discos diversas vezes até que todos dados sejam copiados.
- Tenha certeza de ler a seção "Manuseando o Drive e o Disquete" na pág. 7.

Copiando de Disco para Disco

Como mostrado abaixo, primeiro copie os dados do disco original (fonte) para o PSR-2000/1000, então copie os dados para o disco de segurança (destino).

1- Pressione o botão **[F]**. Uma mensagem aparecerá, solicitando que o disco fonte seja inserido.
2- Insira o disco contendo os dados originais dentro do drive e pressione "OK".
   Uma mensagem "**Now copying**" (Copiando agora) aparece e o PSR-2000/1000 começa a copiar dados para a memória interna. Para abortar a operação, pressione **"Cancel"**.
3- Quando aparecer a mensagem **"Please insert a destination disk e press the OK button"** ("Por favor insira o disco destino e pressione o botão OK"), ejete o disco fonte e insira um disco vazio e formatado, então pressione "OK". Para abortar a operação, pressione "Cancel".
4- Quando a operação é terminada (ou quando for solicitado), ejete o disco de destino.

NOTA

Dados de música disponível comercialmente estão sujeitos a leis de direitos autorais. Copiar dados comercialmente disponíveis é estritamente proibido, exceto se for para seu próprio uso. Alguns softwares de música são propositalmente protegidos contra cópias e não podem ser copiados.

Formatando um Disco

Quando usar um disco não formatado pela primeira vez, assegure-se de formata-lo propriamente no PSR-2000/1000. Isto inclui discos vazios como também discos já usados em formatações diferente. Formatar, apagará todos os dados do disco.

Lâmpada do Disco

Quando a energia é ligada, a lâmpada do disco (no canto inferior esquerdo do drive) acende para indicar que o drive pode ser usado.

Insira o disco com a face da etiqueta para cima. Para começar a formatar, pressione o botão **[H] (DISK FORMAT)**, na página DISK acima.

NOTA

A operação Formatar inicia um disco com um específico sistema de arquivo, permitindo ao dispositivo correspondente (neste caso, o PSR-2000/1000) o acessar propriamente. Como existe diversos tipos de formatos e discos disponíveis, você deve

CUIDADO
Formatar um disco completamente, apagará todos os dados no disco. Assegure-se que o disco que você irá formatar não contenha dados importantes!

Entrando Com Nome e Linguagem de Preferência – Owner

Pressione este botão para inserir um nome próprio (pág.17; para instruções sobre nomeação veja pág. 45). Este nome é automaticamente mostrado quando você liga a energia.

Determina a linguagem usada para o display mensagens. Uma vez que você muda essa configuração, todas mensagens serão mostradas na linguagem selecionada.

NOTA
Quando "JAPANESE" é selecionado para o parâmetro Language, e você muda isto para uma das linguagens ocidentais, os caracteres kanji e kana dos nomes de arquivos armazenados no disk drive são mudados para caracteres ocidentais. No caso oposto, especiais marcas e caracteres Latinos são mudados para caracteres normais. Também, no caso de dados em disquete, textos nos arquivos são mudados para caracteres que não podem ser lidos pelo instrumento.
Mantenha em mente que problemas similares podem ocorrer quando tentar acessar arquivos originados ou editados por um computador que tenha uma diferente linguagem operando o sistema. Em geral, seja cuidadoso quando trocar linguagens – você corre o risco de não ser capaz de acessar os dados propriamente.

Restaurando os Programas de Fábrica do PSR-2000/1000 – System Reset
Esta operação permite restaurar o PSR-2000/1000 para sua programações de fábrica. Estas programações incluem System Setup (Configuração de Sistema), MIDI Setup (Configuração MIDI), User Effect (Efeitos do Usuário), Music Finder (Procurador de Músicas), e Files & Folders (Arquivos & Pastas).

Restaura os parâmetros do System Setup para as programações de fábrica. Você também pode restaurar somente as programações do System Setup, segurando simultaneamente a tecla mais aguda do teclado (C6) e ligando a energia.

Restaura os modelos MIDI para as programações originais de fábrica

Restaura o User Effects (pág. 125) para as programações originais de fábrica.

Restaura os dados do Music Finder para as programações originais de fábrica.

Apaga todos arquivos e pastas armazenados na página User.

Executa a operação Factory Reset para todos itens marcados acima.

Estes chamam os correspondentes displays Open/Save. Os quais permitem armazenar os dados correspondentes como arquivos para disco, para futuras chamadas. Pressionando cada um desses botões, chamará o display Open/Save correspondente, do qual você pode selecionar a página PRESET correspondente. Desta página PRESET, você pode salvar os dados relevantes.

NOTA
As funções e programações abaixo não se aplicam à operação Factory Reset. Entretanto, você pode restaurar estas para suas programações originais, chamando os arquivos de System Setup, usando a função Open/Save System Files.
Language (Linguagem)
Owner Name (Próprio nome)
LCD Brightness (Brilho do Display)

NOTA
Todos registros do Music Finder podem ser armazenados juntos com um único arquivo. Quando chamar o arquivo armazenado, uma mensagem aparecerá perguntando a você se quer substituir ou anexar os registros.
Replace (Substituir):
Todos registros do Music Finder correntes no instrumento serão apagados e substituídos com os registros do arquivo selecionado.
Append (Anexar):
Os registros chamados são adicionados aos números de registros vazios.

Usando o PSR-2000/1000 com Outros Equipamentos

CUIDADO
Antes de conectar o PSR-2000/1000 com outros componentes eletrônicos, desligue a força de todos componentes. Antes de ligar ou desligar a força para todos componentes, programe todos volumes para seu nível mínimo (0). De outra forma, choques elétricos ou dano aos componentes podem ocorrer.

Usando Fones de Ouvido (plugue PHONES).
Um fone de ouvido estéreo pode ser conectado aqui para práticas particulares ou ensaios tarde da noite. O sistema de auto-falante interno é automaticamente desligado quando um fone de ouvido é conectado no plugue PHONES.

Conectando o Microfone ou Violão (plugue MIC./LINE IN) (PSR-2000 somente)
Conectando um microfone ao PSR-2000/1000, você pode cantar com sua própria performance ou reprodução de canção. (Um microfone dinâmico é recomendado.) O PSR-2000/1000 emite seus sons de voz ou de violão através dos alto-falantes embutidos.

1- Conecte seu microfone ao plugue MIC./LINE IN (padrão de conector 1/4").

Nota
Use um microfone unidirecional para melhores resultados.

2- Configure o botão [MIC. LINE] (localizado próximo ao plugue [MIC./LINE IN]) para a posição MIC.

Quando conectar um microfone

Quando conectar um violão.

Nota
Você deve programar o botão [MIC. LINE] para a posição LINE quando conectar uma fonte de áudio no plugue MIC./LINE IN.

3- Use o seletor **[INPUT VOLUME]** (localizado próximo ao plugue MIC./LINE IN) para configurar o volume do microfone, então tente cantar ao microfone. O volume deve estar alto o bastante que a lâmpada SIGNAL no topo do painel acende constantemente quando você canta, mas não tão alto que a lâmpada OVER acenda (pág. 128).

153

Tocando sons do PSR-2000/1000 através de um equipamento de áudio externo e gravando os sons para um gravador externo (plugue AUX OUT/OUTPUT)

Você pode conectar o PSR-2000/1000 em uma enorme variedade de equipamentos de áudio usando os conectores AUX OUT e OUTPUT.
Conecte como mostrado na ilustração abaixo usando cabos de áudio padrões.

> **NOTA**
> Use cabos de áudio e adaptadores sem resistência.

> **CUIDADO**
> Quando os conectores AUX OUT e OUTPUT do PSR-2000/1000 estão conectados em um sistema de áudio externo, primeiro ligue o PSR-2000/1000, só depois ligue o sistema de áudio externo. Reverta essa ordem quando você desligar a energia.

Quando estes estão conectados (com plugue RCA; NÍVEL FIXADO), o som é jogado ao dispositivo externo de um nível fixado, sem considerar a configuração do controle [MASTER VOLUME].

Quando estes estão conectados (com plugues de fone padrões), você pode usar o controle [MASTER VOLUME] para ajustar o volume do som jogado no dispositivo externo.

> **NOTA**
> - Se você conectar o PSR-2000/1000 em um dispositivo manual, use somente o conector OUTPUT L/L+R.

Usando o pedal ou FOOT CONTROLLER (conector FOOT PEDAL 1/2)

Conectando um pedal (FC4 ou FC5) em um dos conectores FOOT PEDAL, você pode replicar a função do alguns botões de painel, fazendo coisas como iniciar ou parar o acompanhamento.

Conectando um Foot Controller opcional (assim como FC7) ao conector FOOT PEDAL 2, você pode controlar qualquer uma de uma variedade de funções importantes com seu pé – assim como ajustar dinamicamente o volume enquanto você toca (pág. 139).

> **NOTA**
> A polaridade do pedal (normal ou invertido) pode também ser mudado (pág. 139)

Conectando dispositivos MIDI externo (terminais MIDI)
Usando um cabo MIDI padrão, conecte o dispositivo MIDI externo ao terminal MIDI do PSR-2000/1000. Certifique-se de programar o botão HOST SELECT (pág. 18) para MIDI quando usar estes conectores. Para maiores informações sobre conexões, veja “O Que Você Pode Fazer Com MIDI” na pág. 158.

MIDI IN.......... Recebe mensagens MIDI de um dispositivo MIDI externo
MIDI OUT...... Envia mensagens MIDI geradas pelo PSR-2000/1000

Para uma visão geral sobre MIDI e como você pode usar efetivamente, veja as seguintes seções:
- O que é MIDI? (pág. 155)
- O Que Você Pode Fazer Com MIDI (pág. 158)

- Funções MIDI (pág. 145)

NOTA

- Nunca use cabos MIDI maiores que 15 metros.

Conectando em um Computador (terminais MIDI/terminal TO HOST)

Conecte seu PSR-2000/1000 no computador e tenha vantagens de um largo range de poderosos e versáteis softwares para variação e edição de música. O PSR-2000/1000 pode ser conectado de três modos:

- Usando o terminal TO HOST
- Usando os terminais MIDI
- Conectando a um terminal USB usando uma interface USB opcional (séries UX)

NOTA

- Você irá precisar de um software de música/MIDI apropriado (como um seqüenciador), compatível com a plataforma de seu computador.
- Quando conectar o PSR-2000/1000 a um computador pessoal, primeiro desligue ambos, computador e PSR-2000/1000, antes de conectar qualquer cabo e configurar o botão HOST SELECT. Depois de fazer as adequadas conexões e configurações ligue primeiro o computador, então o PSR-2000/1000.
- Se você não usar o terminal TO HOST do PSR-2000/1000, certifique-se de desconectar o cabo do terminal. Se o cabo é deixado conectado, o PSR-2000/1000 pode não funcionar adequadamente.

Nota para usuários do Windows (considerando o driver MIDI)
Para transferir dados via porta serial do computador e o terminal TO HOST do PSR-2000/1000, você precisa instalar um driver MIDI especificado (driver Yamaha CBX para Windows). O disquete que vem junto com seu PSR-2000/1000 contem o arquivo compactado do driver “mididdrv.zip”. Depois de descompactar o arquivo, execute a instalação clicando duplamente no arquivo “Setup.exe” na pasta “MidiDrv” e siga as orientações na tela. Em adicional, você pode fazer o download deste driver da Biblioteca XG do Web site da Yamaha:
http://www.yamaha-xg.com

Usando o terminal TO HOST
Conecte a porta serial do computador (terminal RS-232C ou terminal RS-422) ao terminal TO HOST do PSR-2000/1000. Para o cabo de conexão, use o cabo abaixo (vendido separadamente) que combina com o tipo de computador.

- **IBM-PC/AT (Windows)**
  Conecta o terminal RS-232C do computador ao terminal TO HOST do PSR-2000/1000 usando um cabo serial (D-SUB 9P → MINI DIN 8P cross cable). Programe o botão HOST SELECT do PSR-2000/1000 para “PC-2”. (A taxa de transferência de dados é de 38,400 bps.)

- **Macintosh**
  Conecte o terminal RS-422 (impressora) do computador ao terminal TO HOST do PSR-2000/1000 usando o cabo serial (cabo de sistema periférico, 8 bit). Programe o botão HOST SELECT do PSR-2000/1000 para “MAC” (A taxa de transferência de dados é de 31,250 bps).

Programe o clock da interface MIDI no seqüenciador que você está usando para 1 MHz. Para detalhes, veja o manual do proprietário do software particular que você está usando.

Usando os terminais MIDI
Quando usar um dispositivo de interface MIDI instalado no computador, conecte os terminais MIDI do computador e do PSR-2000/1000 como cabos MIDI padrões.

- Quando o computador tem uma interface MIDI instalada, conecte o terminal MIDI OUT do computador pessoal ao terminal MIDI IN. Programe o botão HOST SELECT para "MIDI".
- Quando usar a interface MIDI com um computador Macintosh, conecte o terminal RS-422 do computador (terminal de impressora ou modem) à interface MIDI, então conecte o terminal MIDI OUT na interface MIDI do terminal MIDI IN do PSR-2000/1000, como mostrado no diagrama abaixo. Programe o botão HOST SELECT para "MIDI".
- Quando o botão HOST SELECT é programado para "MIDI",o terminal TO HOST é desabilitado.
- Quando usar um Macintosh, programe o clock da interface MIDI no software de aplicação para combinar a com a programação da interface MIDI que você está usando. Para detalhes, veja o manual do proprietário para o software particular que você está usando.

Usando o terminal USB do seu computador com a interface USB/MIDI (UX256, etc.)
Conecte o UX256 e o computador com um cabo USB. Instale o driver incluso UX256 no computador e conecte o UX256 ao PSR-2000/1000 com um cabo MIDI. Programe o botão HOST SELECT sobre o PSR-2000/1000 para "MIDI". Para detalhes, veja o manual do proprietário do UX256.

Para detalhes sobre as configurações MIDI do computador e o software seqüenciador que você está usando, veja o manual do proprietário.

O que é MIDI?
Vamos considerar um piano acústico e um violão clássico como representantes de instrumentos acústicos. Com o piano, você bate a tecla, e um martelo dentro atinge algumas cordas e toca a nota. Com o violão, você dedilha uma corda diretamente e a nota soa.
Mas o que faz um instrumento digital tocar uma nota?

Produção de uma nota de violão acústico

Dedilhe uma corda e o corpo ressoa o som.

Produção de uma nota de instrumento digital

Baseada na informação de reprodução do teclado, uma nota sampleada armazenada no gerador de tom é tocada pelos auto-falantes.

Como mostrado na ilustração acima, em um instrumento eletrônico, a nota sampleada (nota previamente gravada) armazenada na **seção do gerador de tom** (circuito eletrônico) é tocada baseada na informação recebida do teclado e emitida através dos alto-falantes.

Agora vamos examinar o que acontece quando nós reproduzimos uma gravação. Quando você reproduz um CD de música (por exemplo, uma gravação de piano solo), você está ouvindo o som real (vibrações no ar) do instrumento acústico. Isto é chamado de dados de áudio, para distinguir dos dados MIDI.

Gravando e reproduzindo a performance de um instrumento acústico (dados de áudio)

Gravando — Reproduzindo

No exemplo acima, os reais sons acústicos da performance do pianista são capturados na gravação como dados de áudio e isto é gravado para o CD. Quando você reproduz aquele CD em seu equipamento de áudio, você pode ouvir a real performance do piano. O piano mesmo não é necessário, uma vez que a gravação contém os reais sons de piano, e seus alto-falantes os reproduzem.

Gravando e reproduzindo a performance de um instrumento digital (dados MIDI)

Gravando — Reproduzindo

NOTA
No caso de instrumentos digitais, os sinais de áudio são enviados através dos conectores (como AUX OUT) do instrumento.

O “controlador” e “gerador de tom” na ilustração acima são equivalentes ao piano em seu exemplo acústico. Aqui, a performance do músico no teclado é capturada como canção MIDI (veja a ilustração abaixo). Em ordem de gravar a performance de áudio sobre um piano acústico, um especial equipamento de gravação é necessário. Entretanto, como o PSR-2000/1000 oferece um **seqüenciador** embutido que permite gravar a performance, este equipamento de gravação é desnecessário. No lugar disso, seu instrumento digital – o PSR-2000/1000 – permite gravar e reproduzir os dados.

Entretanto, nos também precisamos de uma fonte de som para produzir o áudio, que eventualmente vêem de seus alto-falantes. O **gerador de tom** do PSR-2000/1000 faz esta função. A performance gravada é reproduzida pelo seqüenciador, reproduz a canção, usando um gerador de tom capaz de produzir vários sons de instrumentos primorosamente – incluindo aquele de um piano. Olhando de um outro modo, a relação do seqüenciador do gerador de tom é similar aquele do pianista e o piano – um toca o outro. Em vez de instrumentos digitais manipular a reprodução de dados e os reais sons independentemente, nos podemos ouvir nossa performance de piano tocada por outro instrumento, como violão ou violino.

NOTA
Mesmo que ele seja um único instrumento musical, o PSR-2000/1000 pode ser imaginado como contendo diversos componentes eletrônicos: um controlador, um gerador de tom e um seqüenciador.

Finalmente, veremos o real dado que foi gravado e que serve como a base para tocar os sons. Por exemplo, vamos dizer que você toca uma nota semínima “C”, usando o som de piano no teclado do PSR-2000/1000. Diferente de um instrumento acústico que emite uma nota ressonante, o instrumento eletrônico emite informações do teclado, assim como “com qual voz”, “com qual tecla”, “sobre qual força”, “quando foi pressionada” e “quando foi solta”. Então, cada pedaço de informação é trocado para um valor numérico e enviado ao gerador de tom. Usando estes números como uma base, o gerador de tom toca a armazenada nota sampleada.

■ **Exemplo de dados do teclado**

Número de voz (com qual voz)	01 (grand piano)
Número da nota (com que tecla)	60 (C3)
Nota ligada (quando foi pressionada) **e** **nota desligada (quando foi solta)**	Tempo expresso numericamente (nota semínima)
Velocidade (sobre qual força)	120 (strong)

Operações de painel sobre o PSR-2000/1000, assim como tocar o teclado e selecionar vozes, são processadas e armazenadas como dados MIDI. Os estilos de auto acompanhamento e canções também consistem de dados MIDI.

MIDI é um acrônimo que significa Musical Instrument Digital Interface (Interface Digital de Instrumento Musical), que permite instrumentos musicais eletrônicos comunicarem-se com outros, enviando e recebendo compatível Nota, Mudança de Controle, Mudança de Programa e vários outros tipos de dados ou mensagens MIDI.
O PSR-2000/1000 pode controlar um dispositivo MIDI transmitindo dados de nota e vários tipos de dados de controlador. O PSR-2000/1000 pode ser controlado pelas mensagens MIDI entrando que automaticamente determinam o modo gerador de tom, selecionar canais MIDI, vozes e efeitos, mudar valor de parâmetros e é claro, tocar as vozes especificadas para as várias partes.

NOTA
Dados MIDI tem a seguinte vantagem sobre dados de áudio:

- O total de dados é muito menor, deixando você facilmente armazenar canções MIDI em um disquete.
- Os dados podem ser fácil e efetivamente editados, mesmo para o ponto de mudança de voz e transformação de dados.

Mensagens MIDI pode ser divididos em dois grupos: mensagens de Canal e mensagens de Sistema.

■ Mensagens de Canal

O PSR-2000/1000 é um instrumento eletrônico que pode manusear 16 canais (ou 32 canais, quando usar o terminal TO HOST). Isto é usualmente expressado como "pode tocar 16 instrumentos ao mesmo tempo". Mensagens do canal transmitem informação como Nota ON/OFF, Mudança de Programa, para cada um dos 16 canais.

Nome da Mensagem	**PSR-2000/1000 Operação/Programação do Painel**
Nota ON/OFF	Mensagens que são geradas quando o teclado é tocado. Cada mensagem inclui um específico número de nota que corresponde à tecla que é pressionada, mais um valor de velocidade baseada na força que a tecla é tocada.
Mudança de Programa	Seleção de voz (seleção do banco de mudança de controle da programação MSB/LSB)
Mudança de Controle	Volume, panpot (Console de Mixagem), etc.

NOTA
Os dados de performance de todas canções e estilos são manipuladas como dados MIDI.

Canais MIDI

O dado da performance MIDI é associado a um dos dezesseis canais MIDI. Usando estes canais, 1-16, os dados da perfomance para dezesseis partes diferentes de instrumento podem ser simultaneamente enviadas sobre um cabo MIDI.

Pense nos canais MIDI como canais de TV. Cada estação de TV transmite seu sinal sobre um canal específico.A TV de sua casa é programada para receber vários programas diferentes simultaneamente de diversas estações de TV e você seleciona o canal apropriado para assistir o programa desejado.

MIDI opera um mesmo princípio básico. O instrumento transmissor envia dados MIDI sobre um específico canal MIDI (Canal de Transmissão MIDI) por um único cabo MIDI para o instrumento receptor. Se o canal MIDI do instrumento receptor (Canal de Recepção MIDI) combina o Canal de Transmissão, o instrumento receptor irá soar de acordo com os dados enviados pelo instrumento transmissor.

NOTA
O teclado e gerador de tom interno do PSR-2000/1000 são também conectados por MIDI. (pág. 145).

Por exemplo, diversas faixas (canais) podem ser transmitidas simultaneamente, incluindo o estilo de dado (como mostrado abaixo).

Exemplo: Gravando o auto acompanhamento do PSR-2000/1000 para um seqüenciador externo.

Como você pode ver, é essencial determinar que dado será enviado sobre qual canal MIDI quando transmitir as dados MIDI (pág. 146). O PSR-2000/1000 também permite determinar quanto dos dados recebidos serão reproduzidos. (pág. 147).

■ Mensagens de Sistema

Este é o dado que é usado em comum pelo sistema MIDI inteiro. Mensagens de sistema incluem mensagens como Mensagens Exclusivas que transmitem dados únicos para cada instrumento manufaturado e Mensagens Em Tempo Real que controla o dispositivo MIDI.

Nome da Mensagem	**PSR-2000/1000 Operação/Programação de Painel**
Mensagem Exclusivas de Sistema	Programações do tipo de efeito (Console de Mixagem, etc).
Mensagens de Tempo Real	Programação de Clock, Operação Iniciar/Parar

As mensagens transmitidas/recebidas pelo PSR-2000/1000 são mostradas no MIDI Data Format e MIDI Inplementation Chart no separado Data List.

O Que Você Pode Fazer Com MIDI

As seguintes programações MIDI podem ser feitas no PSR-2000/1000:

- Modelos MIDI (programações MIDI pré existentes para várias aplicações) (pág. 145).
- Transmissão (pág. 146)
- Recepção (pág. 147)
- Controle Local (pág. 145)
- Clock (pág. 146)

■ Gravando dados de performance (canais 1-16) usando o Auto Acompanhamento do PSR-2000/1000 sobre um seqüenciador externo (assim como um computador pessoal). Depois de gravar, edite os dados com o sequenciador, então toque-o novamente sobre PSR-2000/1000 (reprodução).

Quando você quiser usar o PSR-2000/1000 como um gerador de tom multi-timbres XG compatível, programe a parte de recepção para os canais MIDI 1 a 16 para "SONG" em Recepção MIDI (pág. 147).

■ Toque e controle o PSR-2000/1000 de um teclado separado.

Compatibilidade de Dados

Esta seção cobre informação básica sobre compatibilidade de dados: se outros dispositivos MIDI podem reproduzir os dados gravados pelo PSR-2000/1000 e se o PSR-2000/1000 pode reproduzir canções disponível comercialmente ou canções criadas por outros instrumentos ou por um computador. Dependendo do dispositivo MIDI ou das características dos dados, você pode ser capaz de reproduzir os dados sem qualquer problema, ou você pode ter que efetuar algumas mudanças como abaixo:

Formato do Disco

Disquetes são o meio de armazenamento principal para dados usados com vários dispositivos, incluindo computadores. Diferentes dispositivos tem diferentes sistemas de armazenar dados entretanto é necessário primeiro configurar o disquete para o sistema do dispositivo sendo usado. Esta operação é chamada de "Formatar".

- Há dois tipos de disquete: MF2DD (com complemento, dupla densidade), e MF2HD (com complemento, alta densidade), e cada tipo tem sistemas de formatação diferente.
- PSR-2000/1000 pode gravar e reproduzir com diversos tipos de disquete.
- Quando formatado pelo PSR-2000/1000, um disco 2DD armazena até 720 KB (kilobytes) e um disco 2 HD armazena até 1.44 MB (megabytes). (Os números "720 KB" e "1.44 MB" indica a capacidade da memória). Eles também são usados para indicar tipo do formato de disco.)
- A reprodução é somente possível quando o dispositivo MID a ser usado é compatível com o formato de disco.

Formato da Seqüência

O sistema que grava canções é chamado "formato de sequência".
Reproduzir é somente possível quando o formato de seqüência do disco combina com aquele do dispositivo MIDI. O PSR-2000/1000 é compatível com os seguintes formatos.

■ **SMF (Standard MIDI File)**
Este é o mais comum formato de seqüência.
Standard MIDI Files (arquivos MIDI padrão) estão geralmente disponíveis como um dos dois tipos: Formato 0 ou Formato 1. Muitos dispositivos MIDI são compatíveis com Formato 0, e a maioria dos softwares disponíveis comercialmente são gravados como Formato 0.

- O PSR-2000/1000 é compatível com ambos, Formato 0 e Formato 1.

- A canção gravada no PSR-2000/1000 é automaticamente gravada como SMF Formato 0.

- Canção carregada para o PSR-2000/1000 é automaticamente salvada como SMF Formato 0 sem considerar o formato original.

■ **ESEQ**

Este formato de seqüência é compatível com muitos dos dispositivos MIDI da Yamaha, incluindo os instrumentos da série PSR-2000/1000. Este é um formato comum usado com vários softwares Yamaha.

■ **XF**

O formato Yamaha XF aprimora o formato SMF com grande funcionalidade e finalização-aberta expansível para o futuro.

- O PSR-2000/1000 é capaz de mostrar letras quando um arquivo XF contendo dados de letra é tocado.

■ **Style File**

O Style File Format (Formato de Arquivo de Estilo) – SFF – é um formato de arquivo de estilo original da Yamaha que usa uma única conversão de sistema para prover acompanhamentos automáticos de alta qualidade sobre um largo range de tipos de acordes.

Formato de Alocação de Voz

Com MIDI, vozes são associadas a números específicos, chamados "números de programas". A numeração padrão (ordem de alocação de voz) é referenciada como "formato de alocação de voz".

As vozes podem não ser reproduzidas como esperado a menos que o formato de alocação de voz da canção combine com o do dispositivo MIDI compatível usado para reproduzir.

O PSR-2000/1000 é compatível com os seguintes formatos.

NOTA
Mesmo se o dispositivo e os dados usados satisfaçam todas as condições acima, os dados podem ainda não ser completamente compatíveis, dependendo das especificações do dispositivo e do método de gravação de dados particular.

■ **GM System Level 1**

Este é um dos mais comuns formatos de alocação de voz.

- Muitos dispositivos MIDI são compatíveis com GM System Level 1, como é o software mais comercialmente disponível.

■ **XG**

XG é o maior aprimoramento do formato GM System Level 1, e foi desenvolvido pela Yamaha especificamente para prover mais vozes e variações, como também um grande expressivo controle sobre vozes e efeitos e para assegurar boa compatibilidade dos dados no futuro.

- Canções gravadas no PSR-2000/1000 usando vozes na categoria [XG] são XG-compatíveis.

■ **DOC**

Este formato de alocação de voz é compatível com muitos dos dispositivos MIDI da Yamaha, incluindo os instrumentos da série PSR. Este é também um formato comumente usada com vários softwares Yamaha.

Tabela de Resolução de Problemas

Problema	Possível Causa e Solução
• O PSR-2000/1000 não liga; não há energia.	Assegure-se que o PSR-2000/1000 está conectado propriamente

	(pág. 16).
• Um clique ou estalo é ouvido quando a energia é ligada ou desligada.	Isto é normal quando corrente elétrica é aplicada ao instrumento.
• Barulho é ouvido dos alto-falantes do PSR-2000/1000 .	Usando um telefone móvel próximo ao PSR-2000/1000 pode produzir interferência. Para prevenir isto, desligue o telefone móvel ou use-o longe do PSR-2000/1000.
• O display está muito claro ou muito escuro para ler.	O brilho do display pode ser afetado pela temperatura que o cerca; tente ajustar o contraste (pág. 149).
• O volume do teclado está baixo comparado ao do Auto Acompanhamento ou da reprodução da canção.	O volume geral do teclado ou o nível do volume independente da parte do teclado pode estar configurado baixo. Aumente o volume MAIN/LAYER/LEFT ou diminua o volume STYLE/SONG no display BALANCE (pág. 61).
• O volume do Auto Acompanhamento ou da reprodução da canção é baixo comparado com o do teclado.	O nível de volume de uma ou mais partes de acompanhamento ou canais da canção está configurado baixo. Aumente o nível da parte ou do canal no apropriado display MIXER (pág. 122).
• O volume geral está baixo ou nenhum som é ouvido.	• O Master Volume está configurado baixo; configure-o para um apropriado nível com o dial [MASTER VOLUME]. • O volume das partes individuais podem estar configuradas muito baixo. Aumente o volume do MAIN, LAYER, LEFT, STYLE e SONG no display BALANCE (pág. 61). • Assegure-se que o desejado canal esteja programado em ON (pág. 61, 78) • Fones de ouvidos conectados, desabilitam a saída do alto-falante. Desconecte os fones. • Assegure-se que a função Controle Local está programada em ON (pág. 145).
• Nem todas as notas tocadas simultaneamente soam.	Você pode estar excedendo a polifonia máxima do PSR-2000/1000. Quando isto acontece, as primeiras notas tocadas irão parar de soar, deixando as últimas notas tocadas soarem. Veja pág. 162 para informações sobre a polifonia máxima.
• Estilo de acompanhamento ou reprodução de canção não inicia.	• O Clock MIDI pode estar programado para "EXTERNAL". Assegure-se que esteja programado para "INTERNAL" (pág. 146). • Assegure-se de pressionar o apropriado botão [START/STOP]. Para tocar um estilo de acompanhamento, pressione o botão **STYLE** [START/STOP] (pág. 61); para tocar uma canção, pressione o botão **SONG** [START/STOP] (pág. 76). • "New Song" (uma canção em branco) foi selecionada. Assegure-se de selecionar uma apropriada canção no display SONG (pág. 76). • A canção foi parada no final. Retorne ao início da canção pressionado o botão [TOP] (pág. 78).
• Os Multi Pads não reproduzem, mesmo quando um dos botões MULTI PAD é pressionado.	O Clock MIDI pode estar programado para "EXTERNAL". Assegure-se que esteja programado para "INTERNAL" (pág. 146).
• Somente os canais de ritmos tocam.	Assegure-se que a função de Auto Acompanhamento está ativada; pressione o botão [ACMP].
• O estilo de acompanhamento não inicia, mesmo quando Synchro Start está na condição standby e uma tecla é pressionada.	Você pode estar tentando iniciar o acompanhamento tocando uma tecla do range da mão direita no teclado. Assegure-se de tocar uma tecla do range da mão esquerda (acompanhamento) do teclado.
• O acorde desejado não é reconhecido ou emitido pelo auto acompanhamento.	• Você pode não estar tocando as teclas corretas para indicar o acorde. Veja "Tipos de Acordes Reconhecidos no Modo Dedilhado" (pág. 63) • Você pode estar tocando as teclas de acordo com modos de dedilhados diferentes e não aquele correntemente selecionado. Cheque o modo de acompanhamento e toque as teclas de acordo com o modo selecionado (pág. 62).

• Um inesperado resultado ou mal funcionamento ocorreu durante uma operação.	Se, durante a execução da operação, você simultaneamente pressionar três ou mais botões que não são relacionados à operação ou procedimento normal, resultados inesperados ou incomuns podem ocorrer.
• Acordes de auto acompanhamento são reconhecidos sem considerar o ponto de divisão ou onde acordes são tocados no teclado.	Isto é normal se o modo dedilhado está programado para "Full Keyboard" ou "AI Full Keyboard". Se algum desses está selecionado, acordes são reconhecidos sobre o range inteiro do teclado, independente se o ponto de divisão está configurado. Se desejado, selecione um diferente modo de dedilhado (pág. 62).

Problema	Possível Causa e Solução
• Certas notas soam na tonalidade errada.	O parâmetro Scala (Escala) foi provavelmente programado para algo diferente de "Equal", mudando o sistema de afinação do teclado. Assegure-se que "Equal" está selecionado como a escala na página Scale Tune (pág. 135)
• Alguns canais não reproduzem propriamente quando a canção é reproduzida. • Se você sente sons distorcidos ou fora do tom na opção Harmonia Vocal, seu microfone pode estar captando sons estranhos (outros que não a sua voz) – o som do Auto Acompanhamento do PSR-2000/1000, por exemplo. Em particular, sons de baixo podem causar interferências da opção Harmonia Vocal (PSR-2000 somente).	Assegure-se que a reprodução dos relevantes canais estão ativadas (pág. 78). A solução para este problema é assegurar que nenhum pequeno som estranho possível seja captado por seu microfone vocal: • Cante tão perto do microfone quanto possível. • Use um microfone direcional. • Abaixe o MASTER VOLUME ou o volume de cada parte. • Separe o microfone dos alto-falantes do instrumento o máximo possível. • Corte as bandas Baixas via função "3 Band EQ" no display MICROPHONE SETTING (pág. 130). • Aumente o nível de entrada do microfone ("TH.") na função "Compressor" do display MICROPHONE SETTING (pág. 130).
• Notas de harmonia apropriadas não são produzidas pela opção Harmonia Vocal (PSR-2000 somente).	Assegure-se que está usando o método apropriado para especificar as notas harmônicas para o modo corrente de Harmonia Vocal. Veja pág. 131.
• A função "Harmony" não está operando.	"Harmony" não pode ser usada com os modos dedilhados "Full Keyboard" ou "AI Full Keyboard". Selecione um modo dedilhado apropriado (pág. 62).
• O sinal de entrada do microfone e o som da Harmonia Vocal (PSR-2000 somente) não podem ser gravados.	Isto é normal; a gravação da entrada de áudio do microfone não é possível.
• Dados MIDI não são transmitidos ou recebidos via terminais MIDI, mesmo quando cabos MIDI estão conectados adequadamente.	Assegure-se que o botão HOST SELECT está configurado para "MIDI" (pág. 155). Os terminais MIDI não podem ser usados para outras configurações.
• Quando a voz é alterada, o efeito selecionado anteriormente é alterado. • Há uma pequena diferença na qualidade do som entre notas tocadas no teclado. • Algumas vozes têm um som de repetição. • Algum barulho ou vibração é notada nas afinações mais altas, dependendo da voz.	Cada voz tem seus próprios valores adequados que são automaticamente recarregados quando o correspondente parâmetro Voice Set está ativado (pág. 143). Isto é normal e é um resultado do sistema de sampleamento do PSR-2000/1000.
• Algumas vozes pulam uma oitava no tom quando tocadas em registros maiores ou menores.	Isto é normal. Algumas vozes têm um limite de tom que, quando alcançado, causa este tipo de alteração no tom.
• Operações de salvar em disco levam um longo tempo.	Isto é normal. Tenha em mente que leva aproximadamente 1 minuto para salvar 1 megabyte de dados para um disquete.
• A voz produz barulhos excessivos. • O som é distorcido ou ruidoso.	Certas vozes podem produzir barulho, dependendo das programações Harmonic Content e/ou Brightness na página FILTER do display Mixing Console (pág. 123). • O volume pode estar muito alto. Assegure-se de que todas as configurações de volume relevantes estejam apropriadas. • Isto pode ser causado pelos efeitos. Tente cancelar todos

	efeitos desnecessários, especialmente efeitos tipo distorção (pág. 124). • Algumas programações de ressonância de filtro no display Custom Voice Creator (pág. 89) pode resultar em som distorcido. Ajuste estas programações se necessário. • O ganho da banda Low está muito alta no display Master Equalizer (Mixing Console – pág. 127) (PSR-2000 somente).
• Um estranho som "flanging" ou "duplicado" ocorre. Também, o som é ligeiramente diferente cada vez que as teclas são pressionadas.	Ambas partes Main e Layer estão programadas para "ON" e ambas partes estão programadas para tocar a mesma voz. Programe a parte Layer para "OFF" (pág. 56) ou mude a voz para cada parte (pág. 54).

-TABELA DE EXPRESSÕES (EM INGLÊS) NÃO FOI TRADUZIDA-

Checar manual original